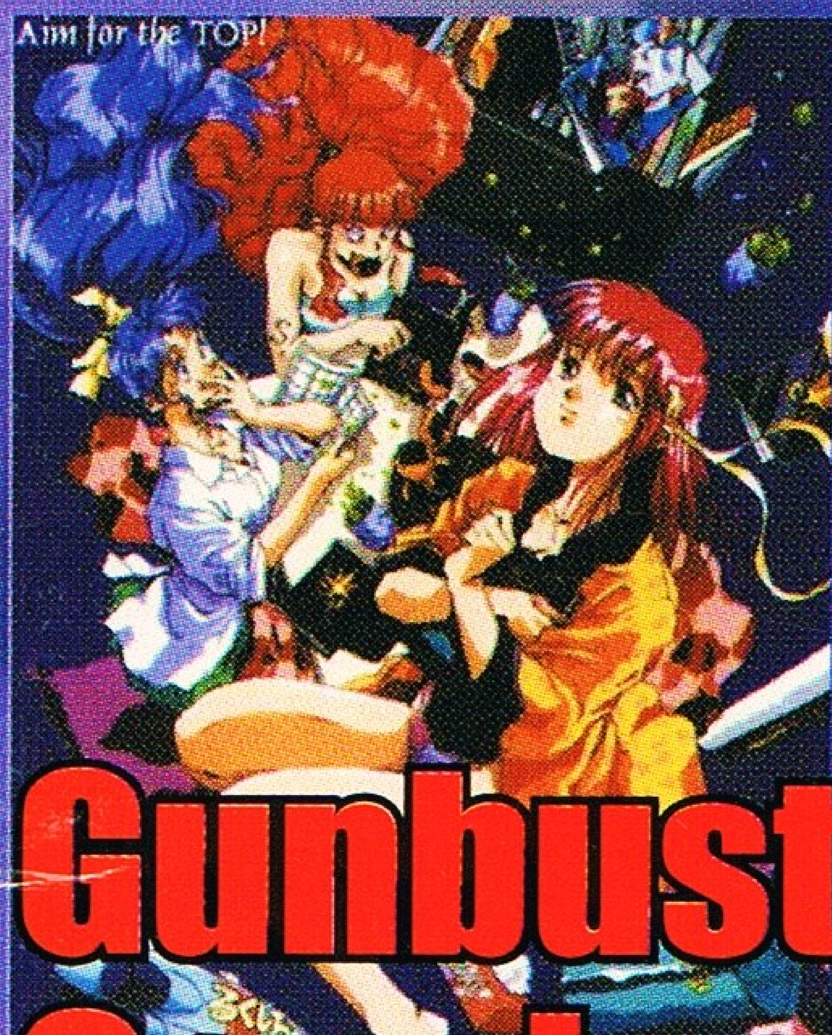
DOKAN

Nº 29
795 ptas
4,78 €

ESTE MES :

- Blue Gender
- Silent Mobius
- Gunbuster conclusion
- Harlock
- Cowboy Bebop
- BattleGods
- Lone Wolf & Cub
- Y más...



Gunbuster Conclusion

BLOOD
THE LAST VAMPIRE

Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ó superior ©



Love Hina



¡¡CD-ROM manga de regalo!!

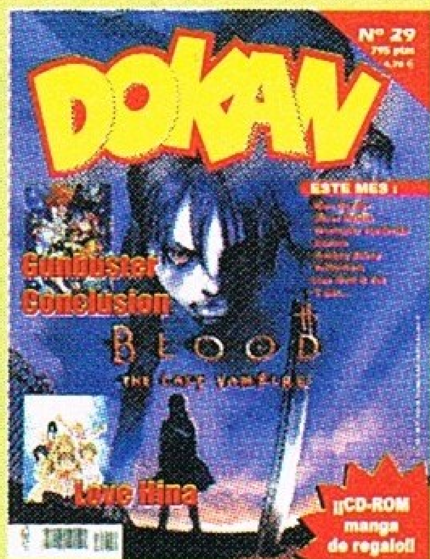
Top Comics



Yo de ti compraría **Top Comics**

No querrás ir al **INFIERNO**

¿VERDAD...?



DOKAN

AÑO 3 Nº29 Diciembre 2000

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Dirección de Arte
XAVIER BURGOS
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
MORPHEUS
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
Marc Bernabé
Ilustradores
Mai , Peter
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ Y MAI
Responsable de comunicación
JOAN FERNÁNDEZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50

Colaboradores
Mai, Gabriel knight, Andrés G. Mendoza, Bárbara Pesquer, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Guile, Peter, Pablo "memomio" , Marc Bernabé,Chizuru, Miguel Michan (Em3), Morpheus, yoshimaligno, Pako, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Rotographik S.A.

DUPLICACIÓN CD'S
MPO Ibérica

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98



INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

Editorial

Ya estamos en Diciembre, el espíritu de las navidades nos rodea y yo no puedo dejar de pensar en la cantidad de dinero que me he dejado en el mes de noviembre.

La resaca Pre-salón nos dura a todos, tanto dinero invertido sin pensar muchas veces en las consecuencias....

Ahora, en un mes de regalos y compras, nos encontramos en una época de sequía monetaria la mayoría de los que fuimos al salón a gastar sin control....Pero ya se sabe...es un salón y hay que derrochar.

Bueno a otra cosa. Este mes no me he podido resistir y como tema principal he incluido la película de Mamoru Oshii "Blood". Posiblemente el mes que viene también hablaremos de ella porque tengo pensado hacer una reseña al festival de cine fantástico de Sitges. Posiblemente también hablemos de Jin-roh de Hiroyuki Okiura que parece prometer bastante .El mes que viene habrá sorpresas dentro de la organización general de la revista ,e intentaré sacar un calendario-manga con las mejores imágenes navideñas que existan de vuestras series favoritas. También intentare volver a incluir el encarte con autores españoles noveles que tanto me pedís en vuestras cartas.

O sea, que si que queréis participar en dicho encarte y tenéis algún manga que creáis que merece la pena, enviadmelo y veremos que se puede hacer.

Un saludo a todos los que vi en el Salón....y a los que no vi también

Enrique Herranz

SUMARIO

Personajes favoritos en Japón:





Así es como va el ranking este mes:

1- **Ruri Hoshino** (Mobile Battleship NADESICO)
2- **Vash** (TRIGUN)
3- **Canal** (Lost Universe)
4- **Lina Inverse** (Slayers)
5- **Sakura Kinomoto** (Card Captor Sakura)
6- **Spike** (Cowboy Bebop)
7- **Kein** (Lost Universe)
8- **Wolfwood** (Trigun)
9- **Yurika Misumaru** (Mobile Battleship NADESICO)
10- **Kenshin Himura** (Ruroni Kenshin)

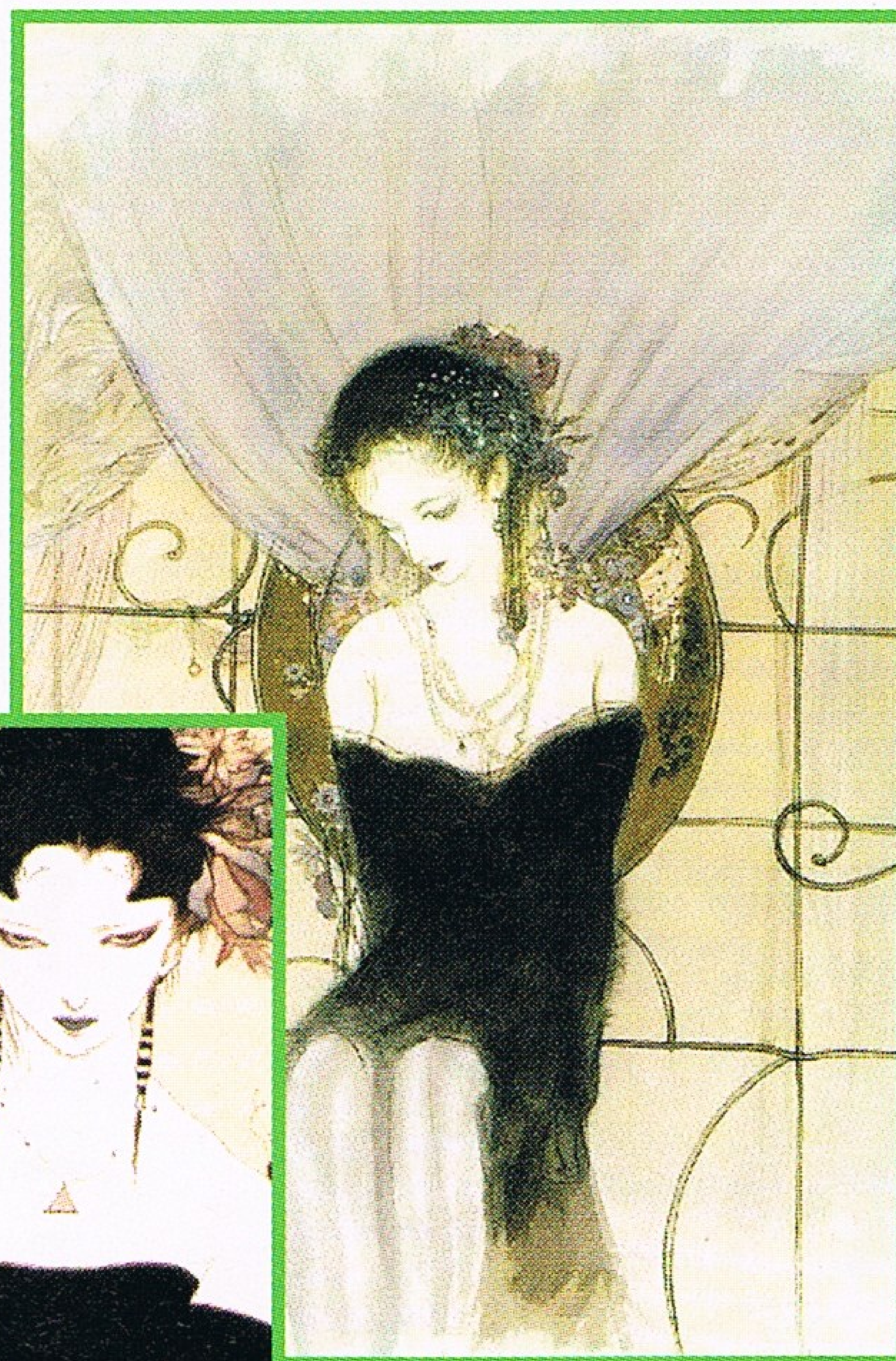
¡¡¡Vuelve Godzilla!!!

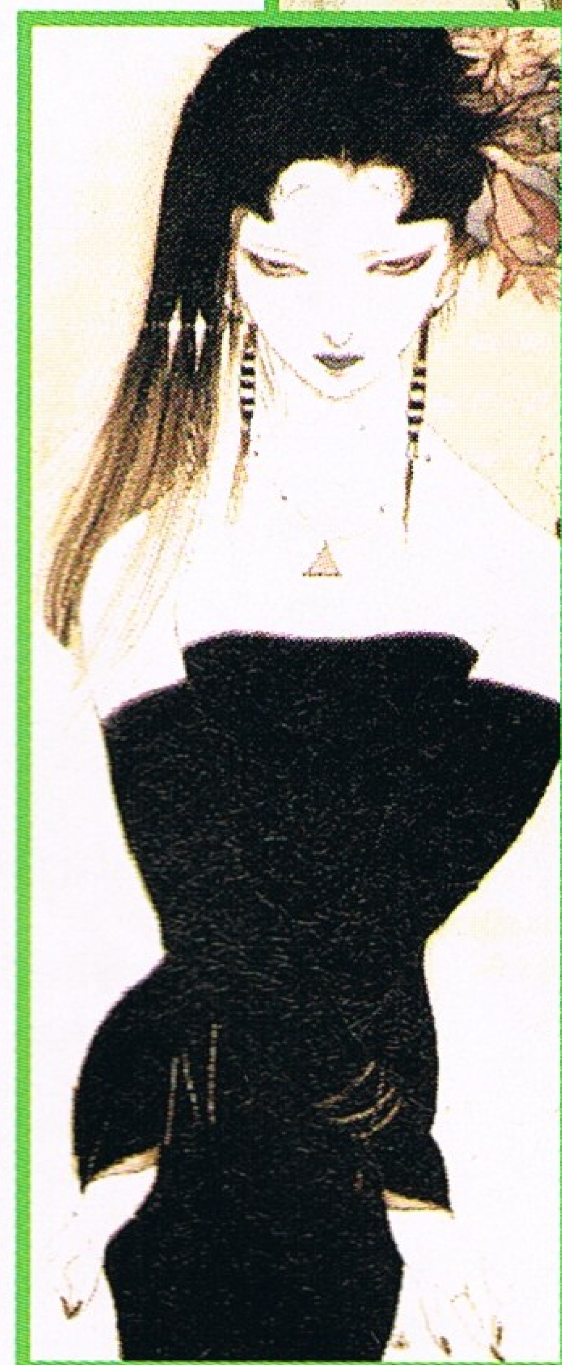
Varias fuentes creíbles afirman que la nueva producción de Godzilla se empezará a rodar en Marzo o Mayo del 2001,aunque todavía no hay nada asegurado











Gaiman y Yoshitaka:

Neil Gaiman,creador de la serie de comics Sandman, y Yoshitaka Amano (Final Fantasy,Vampire Hunter D...) posiblemente volverán a colaborar juntos en una obra después de su sonado éxito Sandman:The Dream Hunters.El próximo proyecto será un nuevo comic de Batman.

Novedades CAPCOM:

La gran compañía Japonesa planea lanzar un software especial para emular sus juegos en multiples plataformas.Esto recortará los gastos de desarrollo en un 25% a la vez que permitirá también al consumidor beneficiarse ya que podrán jugar en red desde diversas plataformas.







Escaflowne: A Girl in Gaia.

Después del éxito recogido este verano con la película de Escaflowne, Victor Entertainment va a sacar a la venta 2 cd drama de la misma.Ambos contarán con las ilustraciones de Nobuteru Yuki.

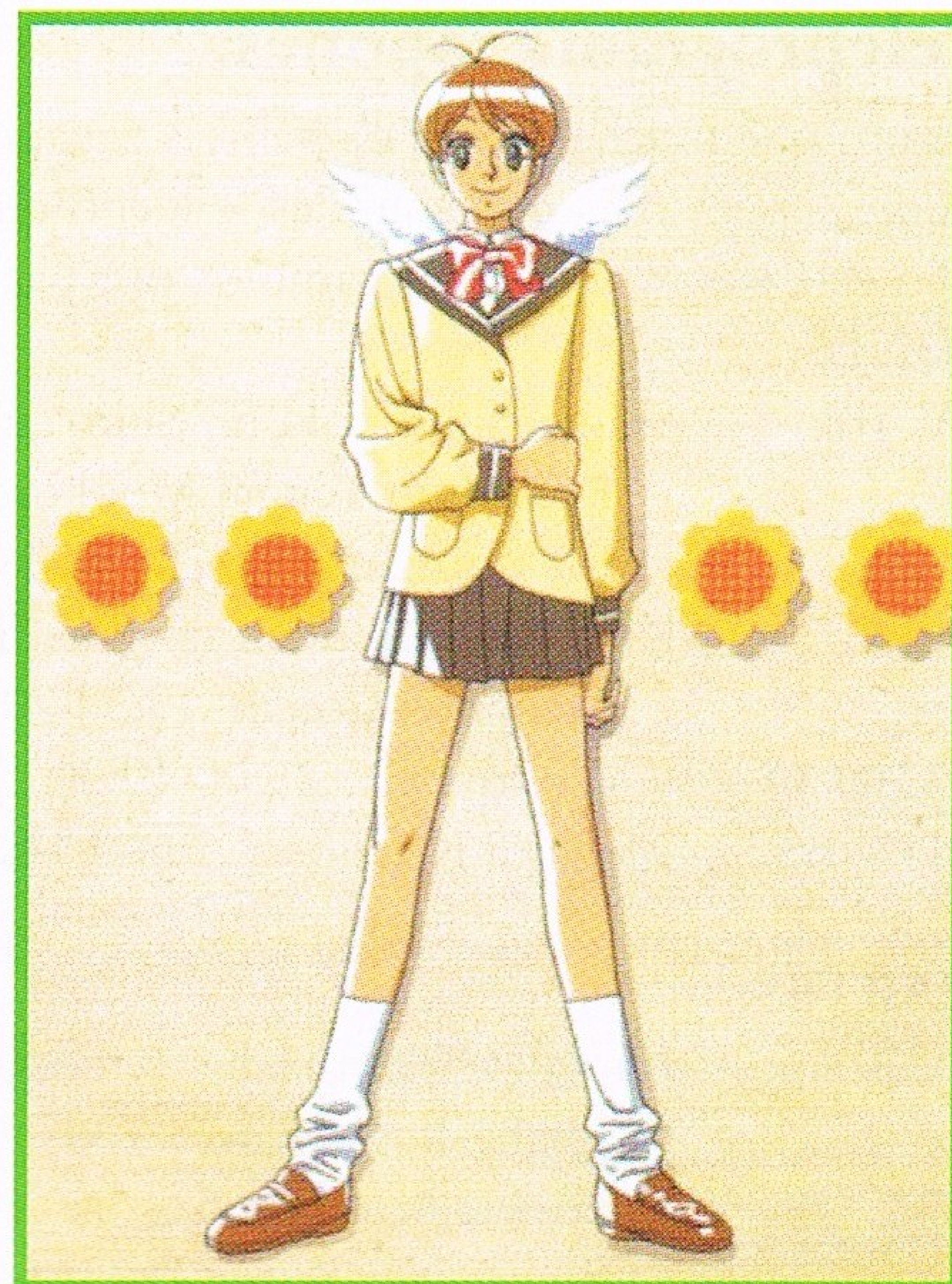
El primer cd se llamará Escaflowne Prologo 1-Tierra.Su duración será de un poquito más de una hora.

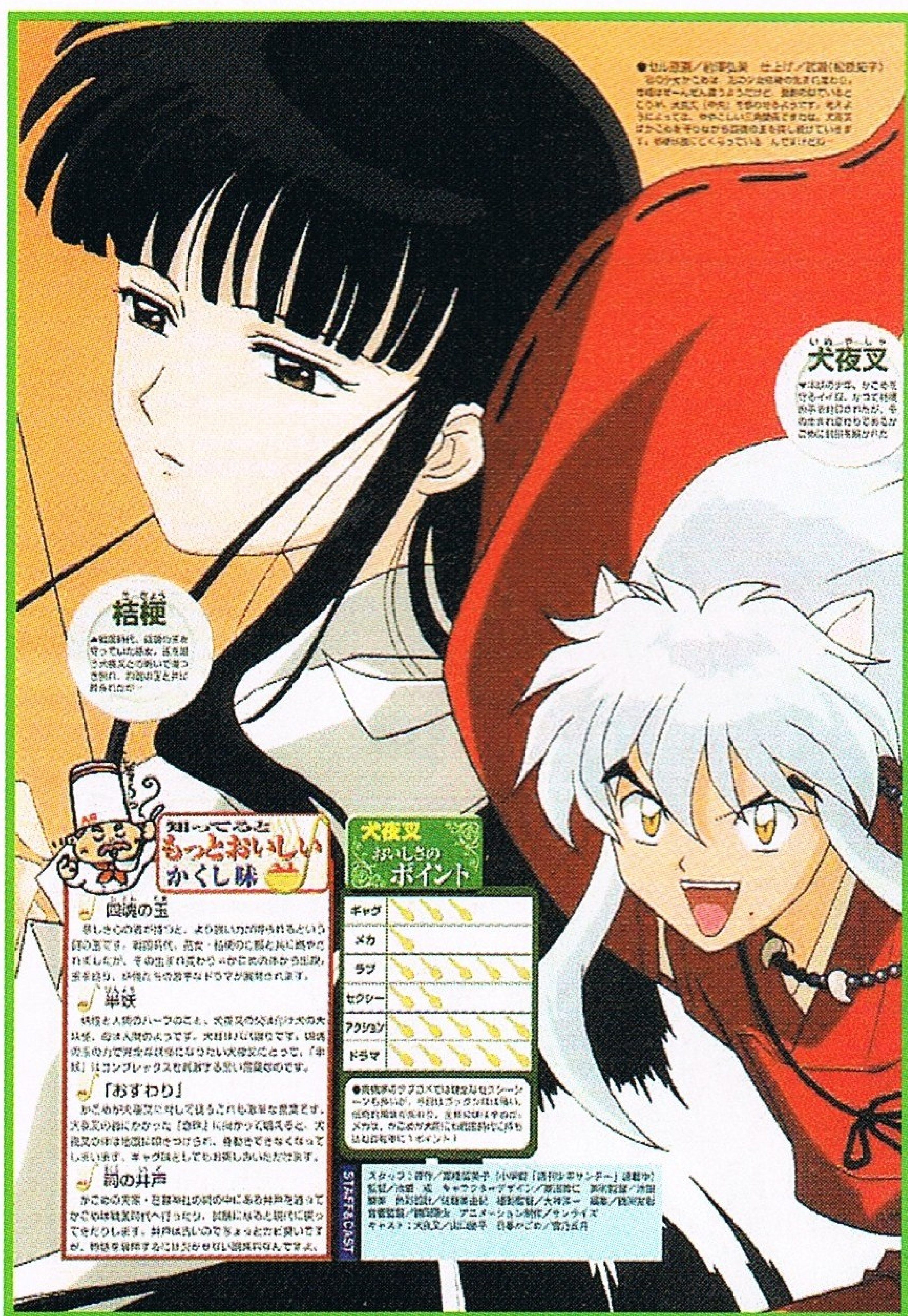
El segundo, Escaflowne Prologo 2-Gaea tendrá más o menos la misma duración.

Los seiyuus:

Hitomi-Maaya Sakamoto
Van-Seki Tomokazu
Yukari/Sora-Iizuka Mayumi
Dilandau-Takayama Minami
Folken-Nakata Jouji
Allen-Miki Shinichiroh
Millerna-Takeda Aki







Nueva película de Hideaki Anno:

Esta obra con personajes reales se centra en la vida de una chica llamada Fujitani Ayako.

El título es Shiki Jitsu (Celebration Day) y se ha estrenado el 7 de este mes en el Tokyo Metropolitan Museum of Photograpy.Está producida por Tokuma Shoten-Studio Ghibli-Studio Kajino y dirigida por el ilustre Hideaki Anno, que rodó esta obra, de 128 minutos de duración, íntegramente en la localidad de Ube City.

En la Banda Sonora Original podremos encontrar piezas de Kako Takahashi y de Cocco.

INU YASHA:la serie.

Ya ha comenzado en Japón la esperada serie Inu Yasha,obra de la famosa y reconocida artista Rumiko Takahashi (Ranma,El Mundo de Rumiko,Urusei Yatsura...)

Se está emitiendo por Yomiuri TV de 19:00 a 19:30 todos los lunes.

El opening correrá a cargo del grupo V6 y el ending a cargo de Dream.

Seiyuus:

Inu Yasha: Yamaguchi Kappei (Kaito Kiddo en Metantei Conan y Ranma Saotome en Ranma 1/2)

Kagome: Yukino Satsuki (Milly Thompson en Trigun)

Los encargados de llevar a cabo este proyecto han sido:

Autora del manga original: Rumiko Takahashi
Director: Ikeda Masashi
Diseño de personajes: Hishimuna Yoshihito
Director artístico: Ikeda Shigemi
Director de fotografía: Oogami Youichi
Editor: Tsurubuchi Tomoaki
Director de sonido: Tsuruoka Youta
Producción: Suwa Michihito (Yomiuri TV) y Tomioka Hideyuki (Sunrise)

NOTICIAS JAPÓN

Teleprograma japonés:

Seguro que muchas veces os habreis preguntado por la programación japonesa, seguro que están todo el día retransmitiendo anime.....pues más que aquí desde luego que sí.Esta es la actualidad en la programación japonesa de anime.(Dicha información está sujeta a posibles cambios por parte de las distintas emisoras)

LUNES:

TV Tokyo----Shimashima Tora no Shimajirou ,7:30-8:00
Rokumon Tengai Monkore Knight ,18:00-18:30
Bikkuriman 2000 ,18:30-19:00
Nihon TV----Kindaichi Shounen no Jikenbo ,19:00-19:30
Meitantei Conan ,19:30-20:00
WOWOW---Wild Arms TV ,19:00-19:30
NHK BS2----Megami Kouhosei ,18:00-18:30



MARTES:

TV Tokyo----Earth Defense Industry Kigyou Die Gard ,18:00-18:30
Jibaku-kun ,18:30-19:00
Pocket Monster Encore ,19:00-19:30
Rerere-No Tensai Bakabon ,19:30-20:00
WOWOW---Anime Complex II ,19:00-19:30
NHK BS2----Card Captor Sakura ,18:00-18:30

MIERCOLES:

TV Tokyo----Mugen no Leviath ,18:00-18:30
Beast Wars Metal-Chou Seimeitai Transformer ,18:30-19:00
Boogiepop Phantom ,1:45-2:15
WOWOW---Kazemakase Gekkeiran ,19:00-19:30
Fuji TV-------One Piece ,19:00-19:30

JUEVES:

TV Tokyo----Kyoro Chan ,18:00-18:30
Pocket Monster ,19:00-19:30
Excel Saga ,1:15-1:45
Boogiepop Phantom ,1:45-2:15
WOWOW---Oh! Super Milk Chan ,19:00-19:30
TBS-----------Blue Gender ,1:50-2:20

VIERNES:

TBS------------Blue Gender ,1:50-2:20
TV Tokyo----Disney Toontown ,7:30-8:00
Medalloto ,18:00-18:30
Donkey Kong ,18:30-19:00
Fuji TV-------Turn a Gundam ,16:55-17:30
Nihon TV----Soreike! Anpanman ,17:00-17:30
TV Asahi----Doraemon ,19:00-19:30
Trouble Chocolate ,1:45-2:30
WOWOW---Ningyuou Soushi Ayatsuri Sakon ,19:30-20:00



Ganadores de la Encuesta:

IGNACIO MENDIVIL SAMANIEGO
C/SAGASTA Nº 13 8º DERECHA.
MADRID
28004

LUCIA GÓMEZ FERNÁNDEZ
SALVADOR Y MERINO, 3-2º IZQ.
A CORUÑA
15008

ISABEL ROS RUIZ
C/SAN FRANCISCO 15
NAJERA
LA RIOJA
26500

JAUME MALAGRABA OLIVER
C/ALBERES,4,2º A
FIGUERES
GIRONA
17600

MELISA NOLL DÍAZ
C/PEDRO SAPUTO Nº29-2º B
ZARAGOZA
50015

FERRAN MAJÓ BATLLE
CASES M.O.P. Nº14
VILAFANT
GIRONA
17740

CRISTINA MIRAS BARJIELA
C/AIRE Nº113 2º D
AGUILAS
MURCIA
30880

LAURA MELGUIZO PEREZ
C/JOSE GERVASIO ARTIGAS 1-6D
ZARAGOZA
50017

JOSE LEON MORALES
SAN JUAN DE LA SALLE 71, 1º B
SEVILLA
41008

ANTONIO ESCUDERO LA HUERTA
URB.FUENTENUEVA 3-1º B
SIGUENZA
GUADALAJARA
19250

La Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood creó el pasado día 26 un nuevo Oscar para a la Mejor Película de Animación ("Best Animated Feature"), que se entregará por primera vez en los 74ª edición de los premios, en marzo del 2002. Las películas seleccionadas para esta categoría podrán también ser elegidas para otras, incluida la de Mejor Película.

Este premio había sido reclamado, luchado y discutido durante mucho tiempo por miembros de la Academia. Si se han estrenado hasta 15 películas durante el año, podrán ser nominadas tres. A partir de 16 películas estrenadas, se podrán nominar cinco.

Para poder ser elegida, la película debe tener al menos 70 minutos, estar "principalmente animada" y cumplir los requisitos generales de la Academia. La definición de "principalmente animada" se hará en los próximos meses. En esta categoría entra cualquier técnica de animación reconocida: cels, por ordenador, plastilina, etc...

Este es el primer Oscar que se añade desde 1981, cuando se crearon la categoría de Mejor Maquillaje y el Oscar honorífico Gordon E. Sawyer.

La última película nominada fue "La Bella y la Bestia" en 1992 que perdió ante "El silencio de los corderos".

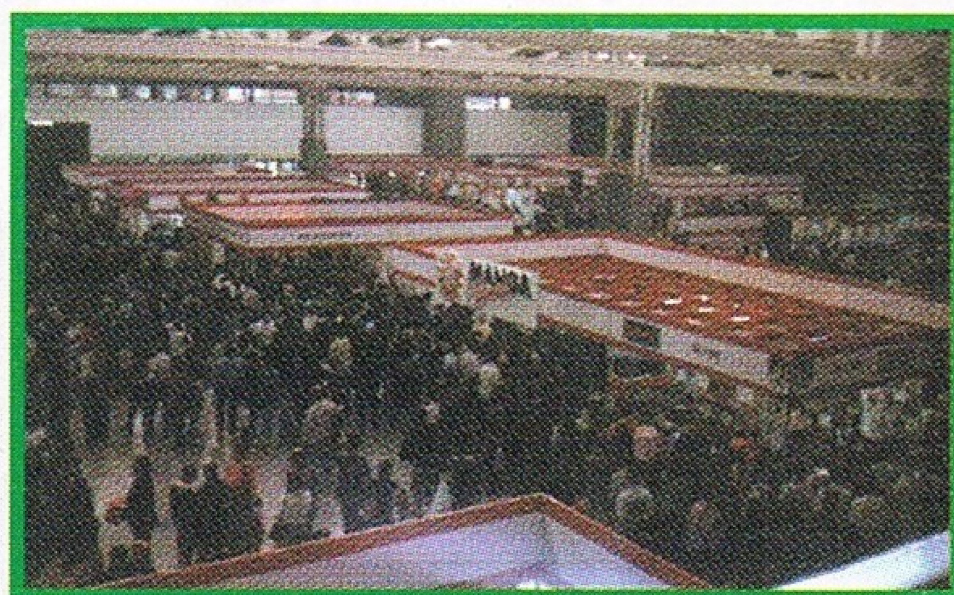
¿Veremos algún día ganarlo a una película de anime?

Aventuras y Desventuras de un Otaku en el salón del Manga

Hola a todos, este mes de diciembre después del ajetreo del pasado mes, no me he podido resistir a hacer el típico articulo pre-salón.

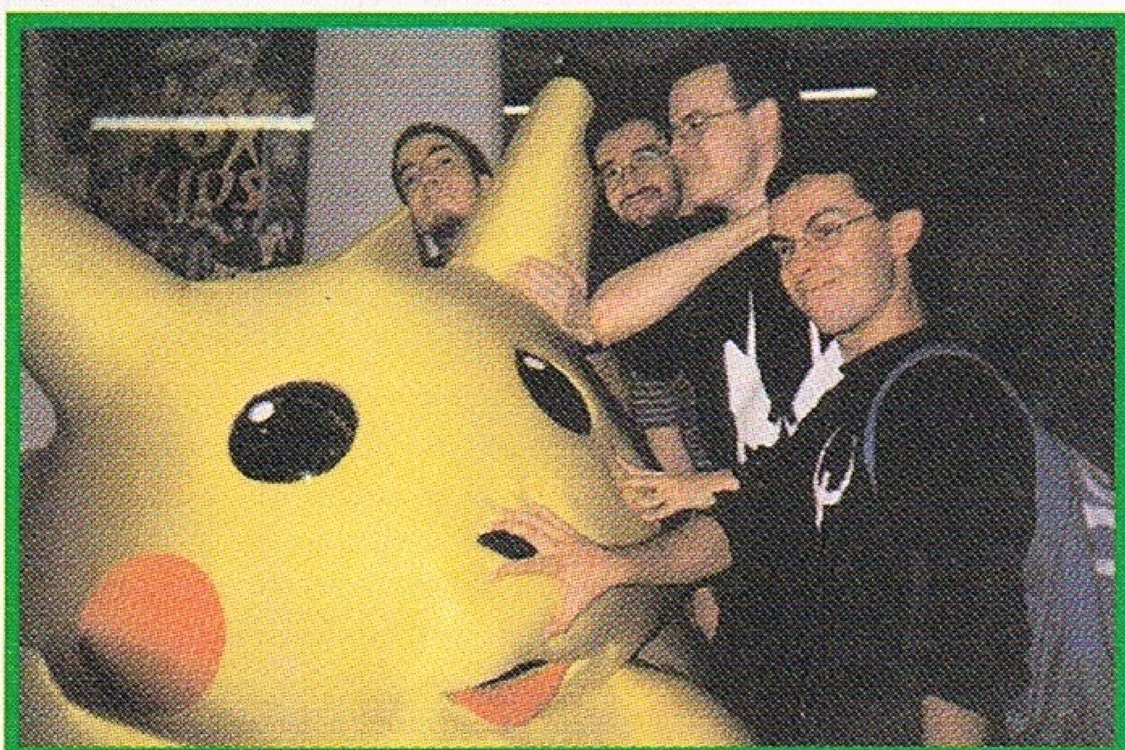
Pero claro la visión que voy a dar del salón del manga es particularmente la mia, y por lo que veréis a continuación no es una visión muy convencional.

Ante todo lo primero que debéis saber es que a mi los salones del manga me dan miedo, pavor, pánico. Pensareis que soy un exagerado....no lo soy os lo puedo asegurar, cuando llega el salón los otakus lo notan en la sangre, y van preparándose para su llegada. Un mes antes de que se celebre empiezan a ahorrar dejando de lado otras partes de su vida, olvidando todo lo que no sea ahorrar para poder comprar mas mangas en el salón.





Dejan de salir de marcha los fines de semana, no comen, y prácticamente se encierran en sus casas intentando huir de las tentaciones. Justo cuando llega el día señalado los que llegan de lugares fuera de Barcelona comienza un desembarco de lo mas extraño.



Puedes elegir entre muchas opciones de transporte , viajar en un autobús repleto de fans de Dragonball y Pokemon que intentan discutir quien es mas duro si Goku o Pikachu. También puedes gastarte una pasta en ir en tren...pero claro yo no me fiaría mucho de renfe (os lo digo por pura experiencia me quede 9 horas esperando que un tren llegara a Barcelona y solo me devolvieron un 15% del dinero), y el ultimo recurso ir en el destartalado coche de alguno de vuestros coleguillas y correr el riesgo que os pongan mas multas un día en Barcelona que toda vuestra vida en la ciudad que residáis.



Una vez allí ya empieza el verdadero pavor, tus amigos a los que una loca idea les ha llevado a disfrazarse de algo que nadie reconoce empiezan a hacer el chorras e intentar fotografiarse con todo el mundo. La vergüenza ajena era patente en mi rostro y es muy difícil disimularla, intente hacerme el despistado y perderme en la multitud, pero ellos conscientes de mi vergüenza lo impidieron, obligándome a sacarme fotos con ellos y con otros otakus que no se negaban a hacer las poses mas ridículas imaginadas por la mente humana. En fin, que se le va a hacer son mis amigos y son mi sino particular.

Pero lo peor de todo son las ultimas horas del salón cuando estas a punto de irte solo faltan unas pocas horas y de repente sientes como la furia Otaku ruge por tus venas, la furia de compras descontroladas te invade y no puedes impedir comprarte aquello que jamás comprarías tu, que controlas tu gasto en mangas hasta el ultimo céntimo.

De repente y sin darte cuenta te encuentras en el autobús rodeado de posters que jamás pondrás en tu habitación por estar esta ya supersaturada de ellos, muñequitos y maquetas que jamás llegaras a montar y pintar y lo peor de todo ese libro de ilustraciones de 25000 pesetas que dijiste que jamás te comprarías.

Lo peor de todo es que no te das cuenta de tu gasto hasta que no pasan unos días y te haces consciente de lo que este salón ha supuesto para tu economía, calculada al milímetro y ahora destrozada por un instinto primario.....

Lo peor de todo ello es que aun sabiendo todo esto y las consecuencias, sigues acudiendo a todos y cada uno de los salones con tu sonrisa en los labios y tus bolsillos llenos de billetes.....!Que dura es la vida!

Sandstorm

BLOOD THE LAST VAMPIRE

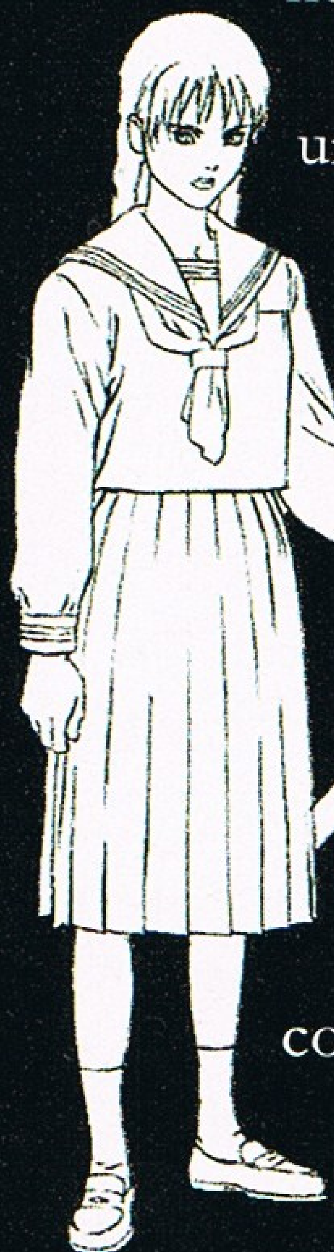


"Acaba de abrirse una nueva era para el cine digital. El mundo entero reconocerá que esta obra es de la máxima calidad en lo que respecta a animación digital" **James Cameron** (director de *Titanic*).

"Ha sido bellísimo. Es como si se pusiera en movimiento una pintura de Francis Bacon" **Andy Wachowsky** (director de *Matrix*).

UN MIX-MEDIA AVASALLADOR

El pasado mes de octubre pudimos contemplar en Sitges, en el marco de **SITGES 00 Festival Internacional de Cinema de Catalunya** una pequeña selección de películas de anime, entre las que se contaba *Blood: The last vampire*. De hecho, Sitges fue la première europea de esta película, que sólo se había mostrado hasta el momento en Australia y en Nueva York. La película ni siquiera se había estrenado en Japón, ya que se fijó su estreno en tierras niponas para noviembre del 00.



Blood: the last vampire es una película (si se le puede llamar así, ya que su duración es solamente de 48 escasos minutos) producida por la poderosa **Production I.G.** Recordemos que **Production I.G.** es responsable de exitazos como *Ghost in the Shell*, *Patlabor 1* y *2* y colaboraciones en *Evangelion* y en un sinfín de animes para TV. En resumidas cuentas, un peso pesado.

El mismo presidente de **Production I.G.**, **Mitsuhisa Ishikawa** en persona, estuvo en Sitges para presentar tanto *Blood* como otra película de su empresa, *Jin-Roh*, aparte de las películas de *Evangelion*, producidas en su estudio en colaboración con **Gainax**.



Estuvimos hablando con **Ishikawa**, que nos explicó detalladamente el proyecto *Blood*, un proyecto mix-media, como le llaman ellos, totalmente novedoso por lo que respecta a modo de hacer. De todos es conocido que en Japón es muy común que un manga de éxito genere un anime, un juego de consola, una película, muñecos, etc. Pero cada uno de estos proyectos lo lleva a cabo una empresa diferente.

En **Production I.G.**, ellos se lo guisan, ellos se lo comen. Tras una conversación del presidente **Ishikawa** con su director estrella, **Mamoru Oshii** (*Ghost in the Shell*, *Akira*...) decidieron hacer un proyecto mix-media ellos solitos. El proyecto *Blood* cuenta en principo con la película que pudimos ver en Sitges, una novela, un juego para **Playstation 2**, un manga y una segunda novela serializada. Todo ello hecho por el personal de **Production I.G.** ¿Y qué tal les ha salido? Pues yo diría que de momento van por el buen camino...

ARGUMENTO GENERAL

Este magno proyecto de mix-media tiene una línea argumental común. Cada una de las iniciativas (película, juego, manga, novela...) cuenta una historia distinta, pero todas ellas coinciden en el argumento básico.





Una misteriosa chica japonesa, Saya, combate contra unos extra-



ños monstruos con una afilada katana. Saya, de la cual se desconoce prácticamente todo, colabora con una oscura organización en la detección y eliminación de los llamados "teratoides", o vampiros. La introvertida Saya cuenta con una asombrosa fuerza y resistencia y los mismos miembros de la "organización" la llaman "la original".

Y los teratoides, ¿qué son? Pues no se sabe a ciencia cierta, parece ser que son una especie de monstruos con carne flexible y huesos huecos que pueden cambiar la apariencia a su libre antojo, por lo que la mayoría de veces toman formas humanas y viven entre las personas, chupándoles su sangre para alimentarse.

Cuenta una historia que en 1806, una poderosa empresa europea empezó un plan para provocar la siguiente evolución humana, cruzando a los seres humanos con unos extraños seres chupadores de sangre que evolucionaron por un ramal diferente al del *homo sapiens*. El cruce de las dos especies, en teoría, daría lugar a una nueva raza inmortal. Se dice que el resultado de esos experimentos son los teratoides, pero no se ha podido confirmar esta versión...

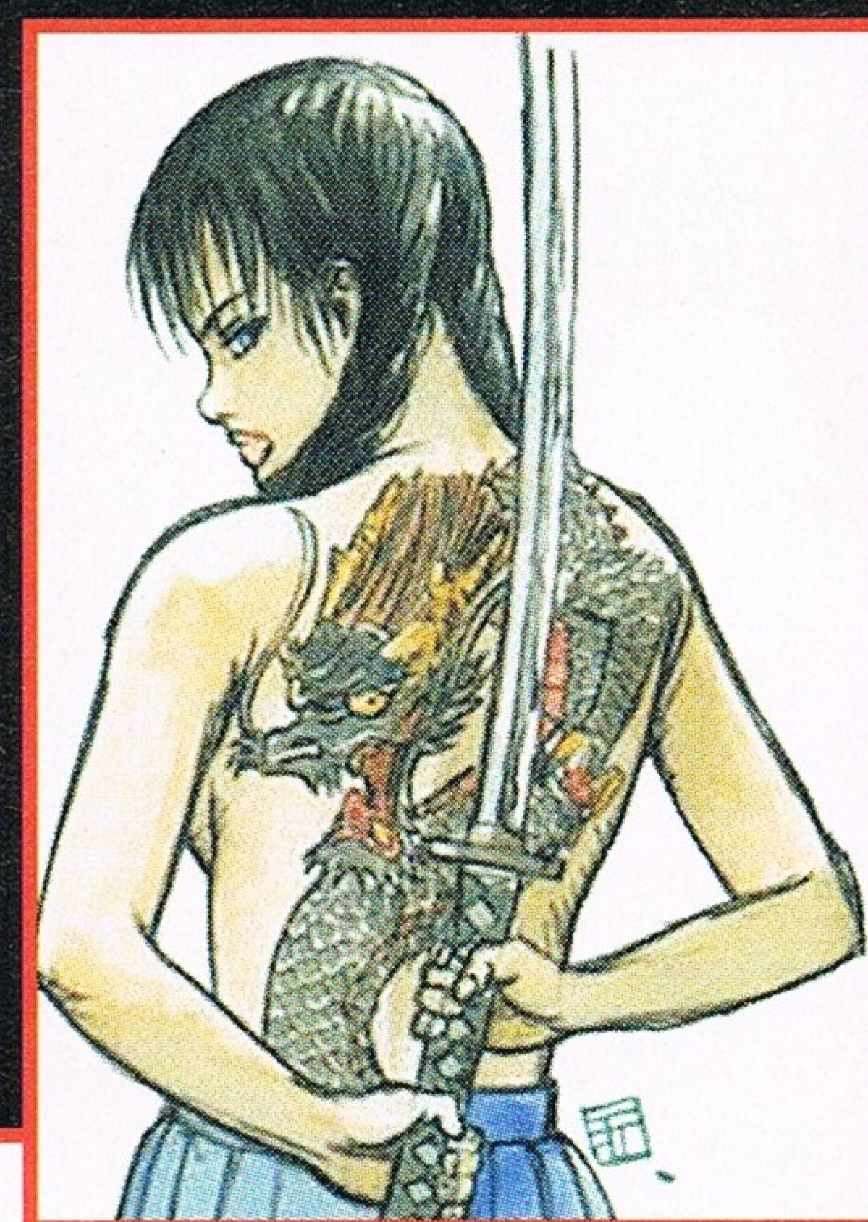
¿Quién o qué es Saya? ¿Y esta "organización"? ¿En qué lío nos van a meter los de **Production I.G.**? Ya lo iremos viendo...

BLOOD: LAPELICULA

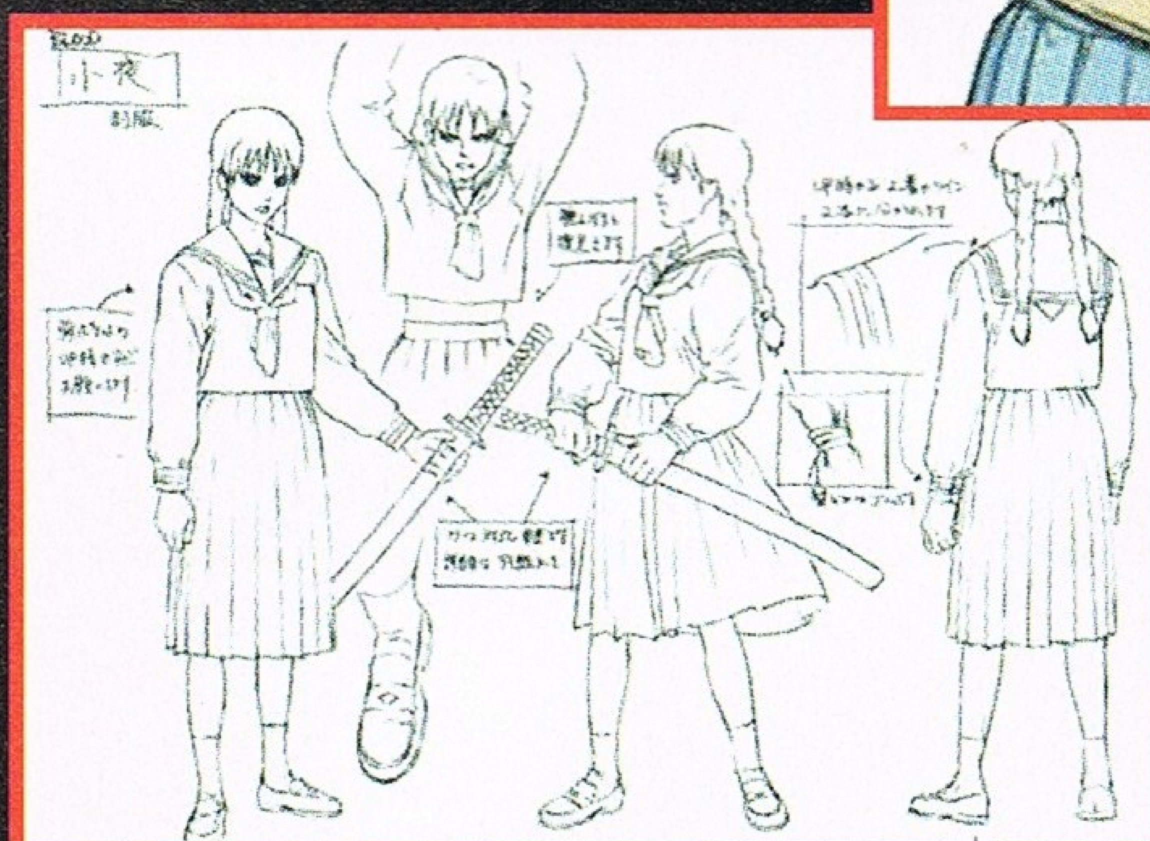
Con los comentarios de **Cameron** y **A. Wachowsky** que abren el artículo, cualquiera podría pensar que esta película es la octava maravilla del mundo. La verdad es que la película está muy bien, los fondos y movimientos están realizados con asombrosa minuciosidad, enteramente por ordenador. Se trata de un muy buen anime.

Pero la película se hace corta, 48 minutos no dan para mucho. El diseño de personajes es extraño en un anime, la verdad es que se acerca más a la animación americana que a la japonesa, y eso puede chocar en un principio si pensa-

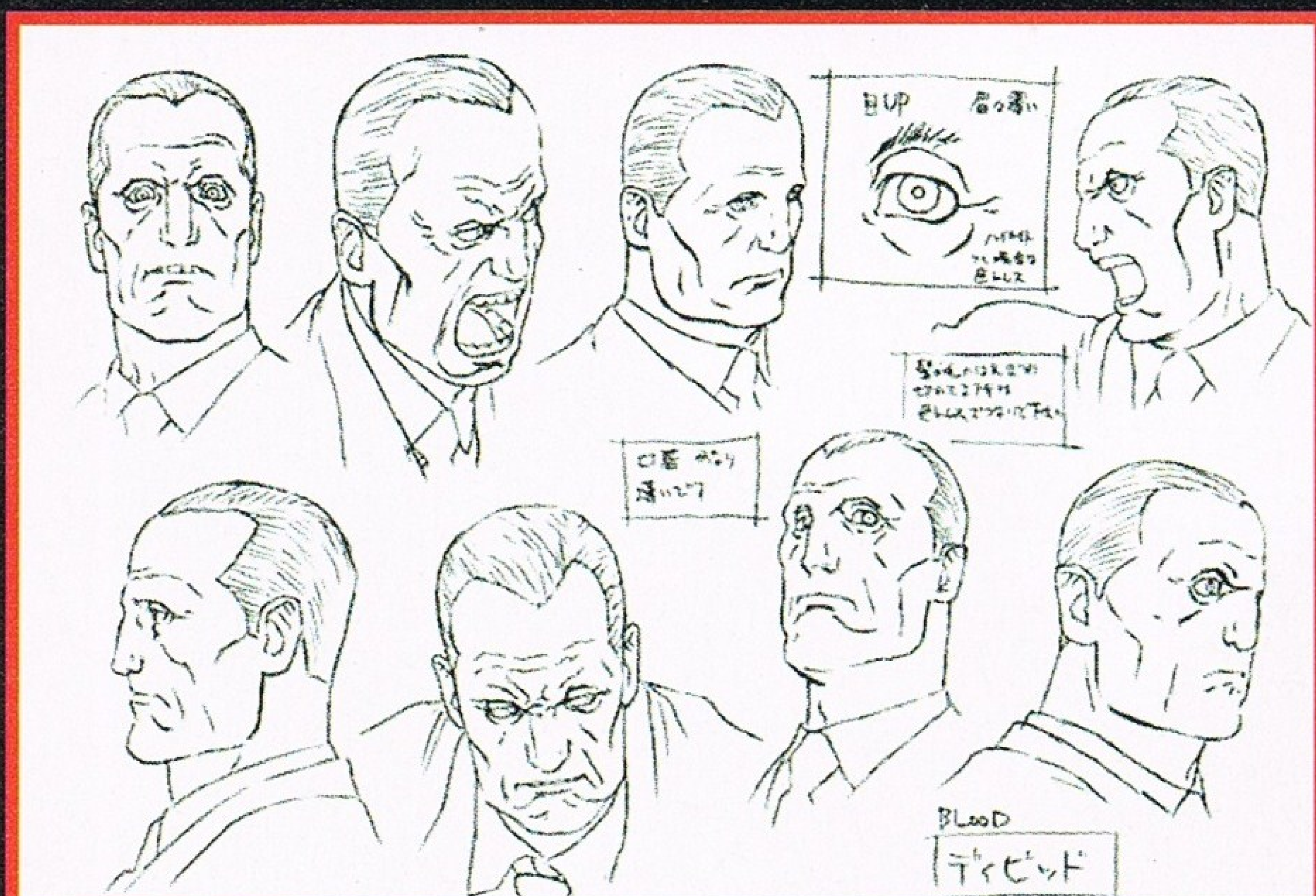


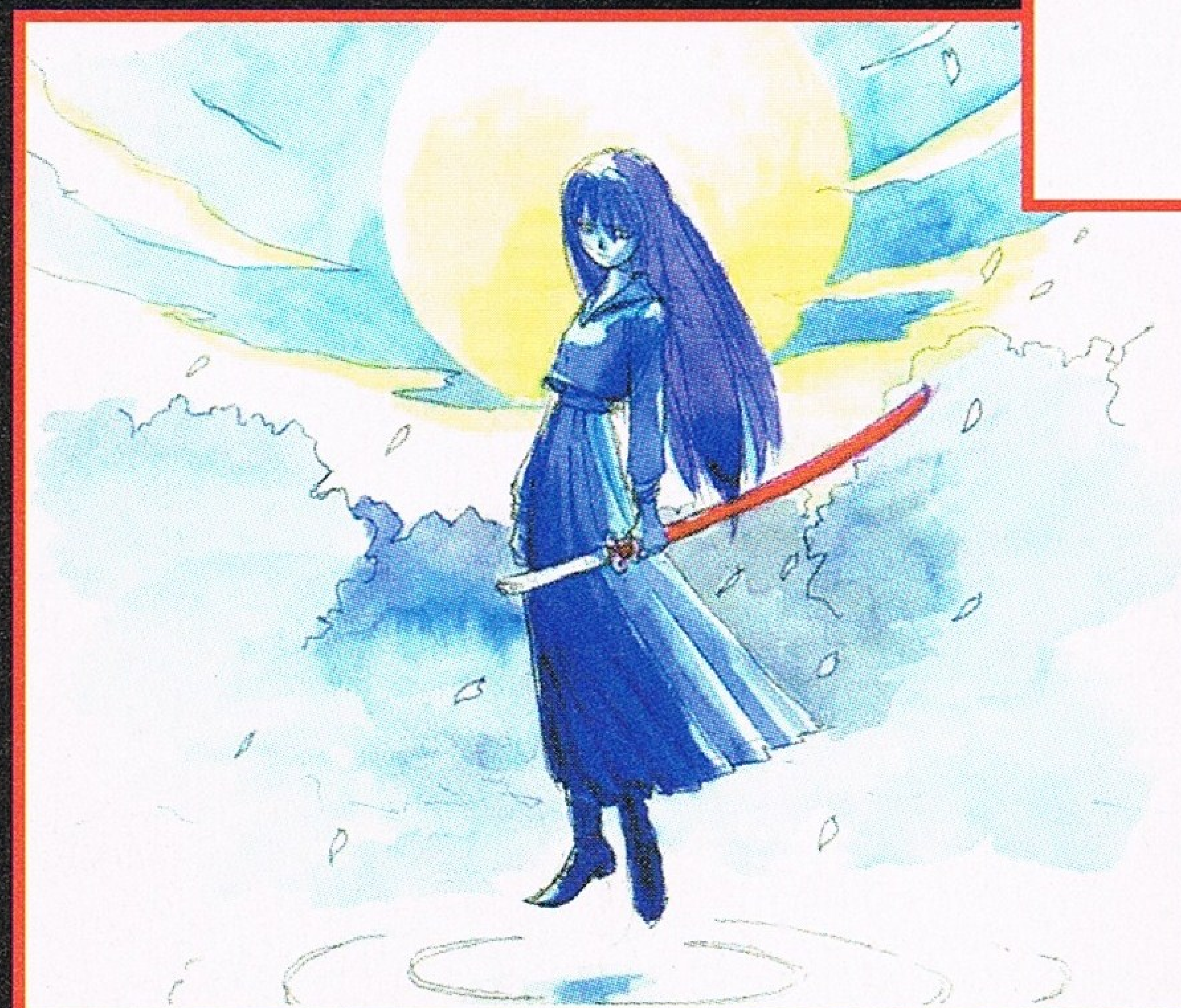


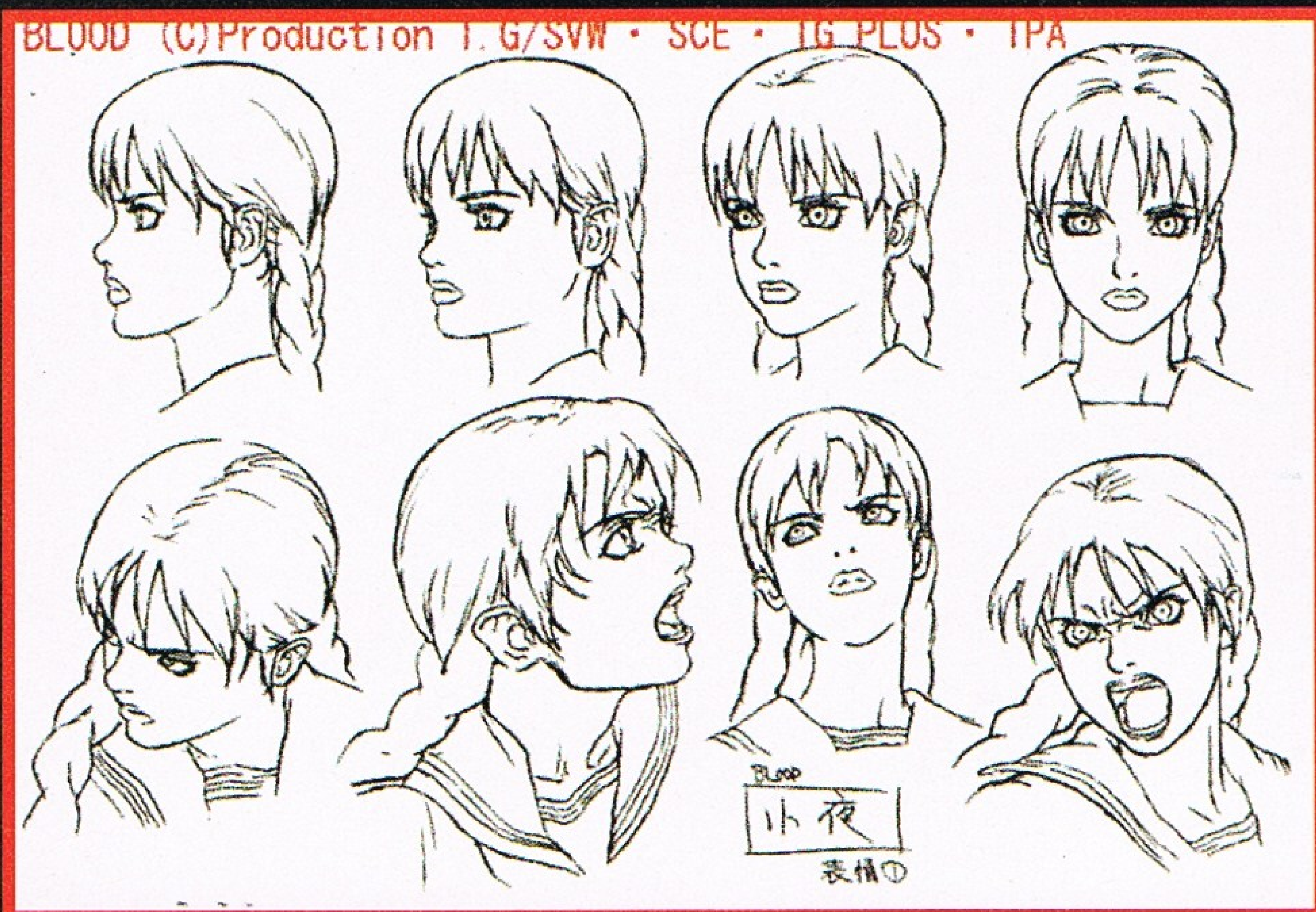


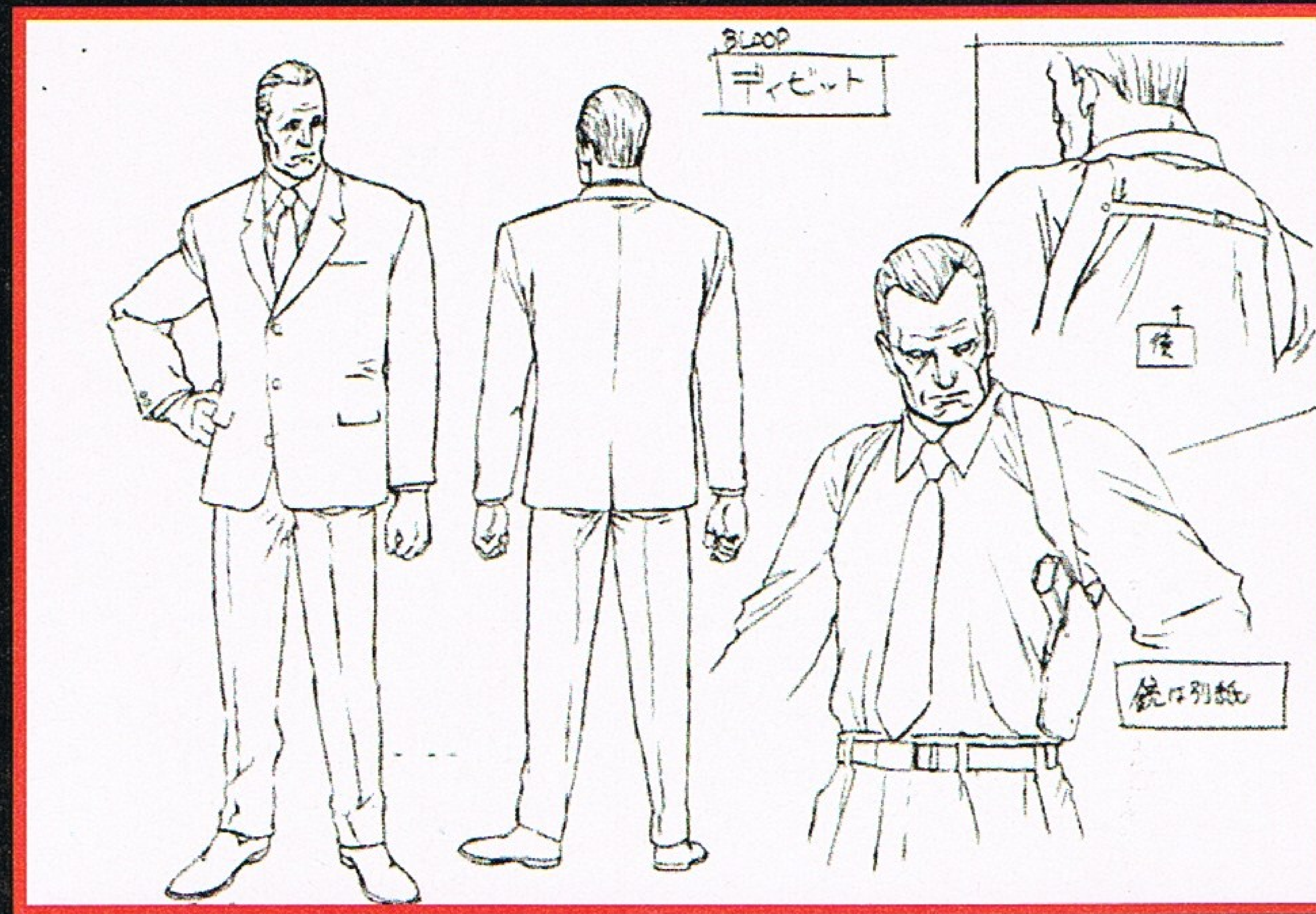












mos que vamos a ver una peli de anime. Los rasgos de los personajes son muy detallados, pero el contorno está realizado con trazos gruesos y eso quizás resta un poco de impacto en general.

En cuanto al argumento, transcurre en el año 1966 en la base americana de Yokota, en Japón. La guerra de Vietnam está a punto de empezar y los americanos de la base están nerviosos.



En éstas, la "organización" detecta unos vampiros infiltrados en la base y envía a Saya para acabar con ellos. Saya se pone a regañadientes un vestido de colegiala y se infiltra en la base con los demás estudiantes americanos, intentando descubrir quién o quiénes son los vampiros para acabar con ellos...

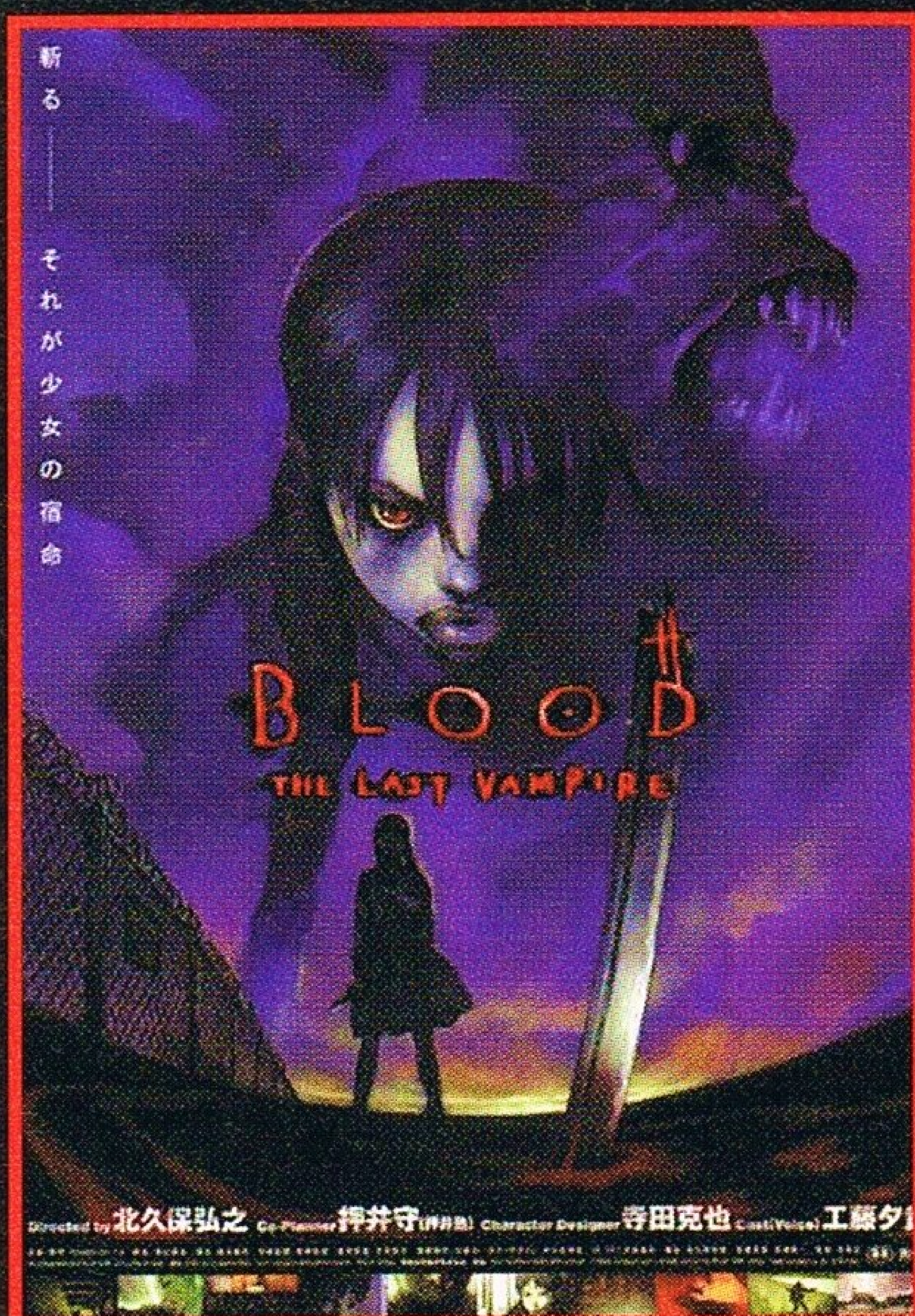
En la película es destacable el hecho de que casi el 70% de los diálogos son en inglés, siendo japonés el 30% restante, más o menos. Esto no deja, por otra parte, de tener su lógica, ya que gran parte de la acción transcurre en la base americana y muchos de los protagonistas son americanos. Es muy destacable la labor de la actriz de doblaje de Saya, **Yûki Kudô**, que tiene una pronunciación perfecta del inglés, y es que cuesta horrores encontrar a un japonés con tan buena pronunciación. **Kudô**, prestigiosa actriz japonesa, está ahora abriéndose paso en Hollywood, y ya ha protagonizado una película llamada *Nieve bajo los cedros*.

LA NOVELA

Mamoru Oshii no se conforma con ser uno de los directores de anime más prestigiosos de Japón, lugar al que llegó con *Ghost in the Shell*. **Oshii**, cerebro de **Production I.G.** ha realizado el guión de *Blood*, de *Jin-Roh,* y además se ha dedicado "en sus ratos libres" a escribir la novela *Blood: the last vampire. Kemonotachi no yoru* (La noche de las bestias).

La acción de la novela transcurre en 1969, en Tokio, y nos cuenta la historia de Rei, un chico que, al huir de una carga policial mientras tomaba parte en una manifestación, se topa con Saya, armada con su espada. En ese momento, Saya le perdona la vida, pero al cabo







de unos días aparece un inspector de policía que comunica a Rei que es posible que él sea la próxima víctima de Saya, que ya ha acabado con tres de sus compañeros...

La novela tendría que haber aparecido a finales de octubre en Japón y está prevista una edición inglesa de la misma para febrero del 2001.

ELJUEGO DE PS2, EL MANGA Y LA NOVELA SERIALIZADA

El argumento del juego de **PS2**, que se pondrá a la venta el 21 de diciembre del 2000 en Japón, no está del todo claro. Se sabe que la protagonista es una estudiante de 17 años, junto con Saya, por supuesto, y que la acción transcurre en el año 2000, en Tokio.

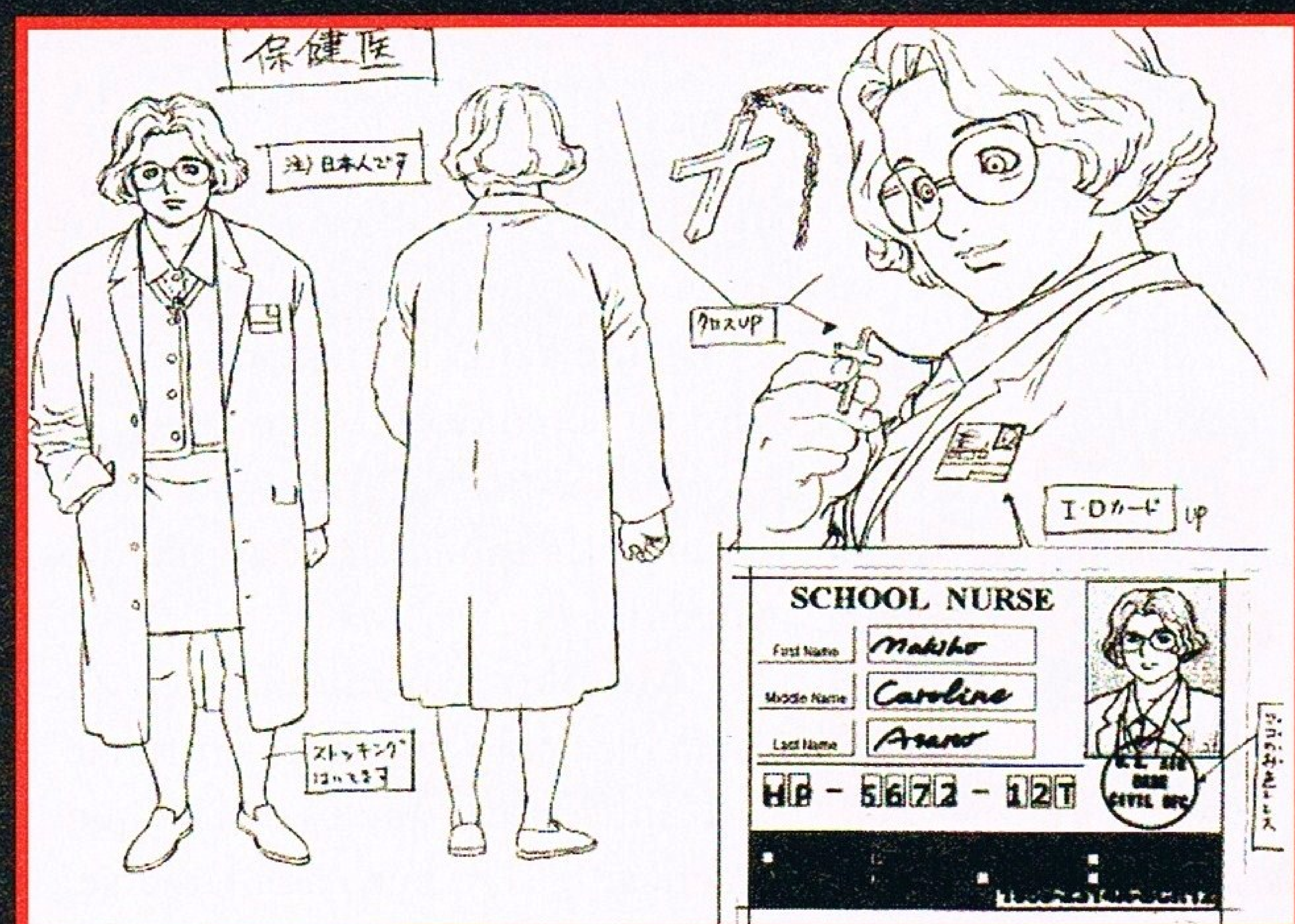
El juego constará de dos partes, cada una de las cuales costará 5.800 yenes. Será un juego de un solo jugador y su estilo está definido con las palabras "drama interactivo en DVD". Parece ser que contará con cantidades ingentes de animación y todo indica que este juego es una especie de segunda parte de la película...



Del manga y de la novela serializada poco se sabe, aparte de sus autores (que encontraréis en la ficha técnica) y de las fechas de inicio y revistas de publicación. El manga empieza en el número de noviembre de *Ace Next*, de la editorial **Kadokawa**, y la novela empieza en el número de diciembre de *Dragon Magazine*, de la misma editorial.

Aparte de todo esto, también se va a editar un art-book de la película en noviembre del 2000.

CONCLUSIÓN



La verdad es que **Production I.G.** se ha metido de lleno en un terreno de lo más escabroso. Han apostado muy fuerte por este proyecto, ya que realmente tiene mucho mérito el que una sola empresa sea capaz de producir un anime, realizar un juego para **Playstation 2**, novelas, etc.

La historia de Saya tiene gancho, la realización de la película es impecable. Quizás lo único que le falta para ser un auténtico hit es algo más de duración. Un error importante que quizás afecte negativamente al proyecto.

¿O quizás no es un error y el tiempo nos lo demostrará? Quién sabe... La verdad es que *Blood, the last vampire* tiene madera para el éxito...

Marc Bernabé
(m-bernabe@dreamers.com)

Ficha técnica

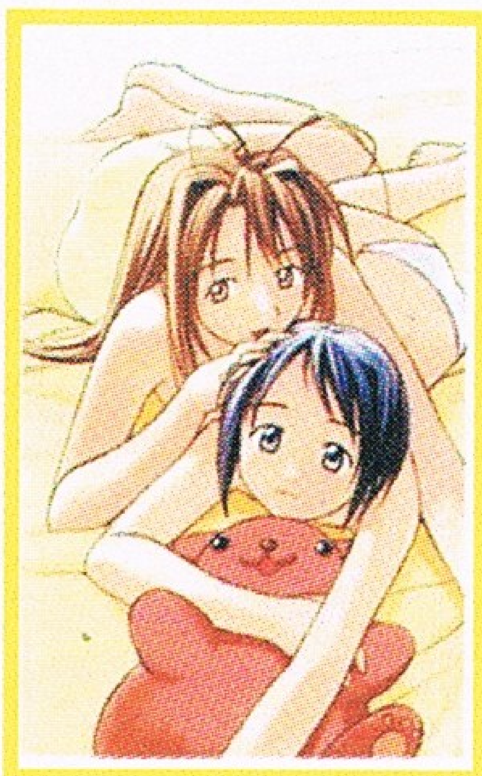
Director película: *Hiroyuki Kitakubo*
Guionista película: *Mamoru Oshii*
Diseño personajes: *Katsuya Terada*
Autor novela: *Mamoru Oshii*
Plataforma juego: *Playstation 2*
Autor novela serializada: *Junichi Fujisaki*
Dibujo manga: *Benkyô Tamaoki*
Guión manga: *Kenji Kamiyama*
Productora: *Production I.G.*

LOVE HINA



Hacía mucho que viendo una serie nueva nipona no nos reíamos tanto. Y es que con Love Hina tenemos un buen rato de diversión asegurado. Si algún día, alguien trajera esta magnífica serie a nuestros televisores seguro que causaría más furor o tanto, que series como Evangelion o Escaflowne.

El argumento de la historia es bastante simple pero resultón. Nos cuenta la historia de Keitaro, un joven japonés al que cuando no era más que un niño, su mejor amiga (de la que se iba a separar entonces), le dijo que era tradición que cuando dos personas llegaban juntos a la Universidad de Tokio, vivirían juntos para siempre e incluso se casarían. Bien pues, la historia comienza con nuestro protagonista intentando (sin éxito) entrar a la Universidad.



La abuela de Keitaro, a la cual no le tiene ningún afecto, dicho sea de paso, vive regentando una residencia de estudiantes con cinco jóvenes bien distintas que co-protagonizarán la historia junto con el muchacho. Cuando por fin logra entrar en la apreciada Universidad conoce a una chica con aspecto retrónico (gafas gruesas y pinta de empollona), de la cual se siente atraído sin saber por qué. Sin embargo el sólo vive para volver a ver a la que según él vivirá a su lado para siempre. La historia se sucederá entre confusiones, la amiga de la infancia, que si es o no es, líos de faldas entre unos y otros, hasta que al final se descubre el pastel y... bueno, eso es mejor que no lo cuente, ya que casi con certeza estoy seguro de que si hay que sacar algo nuevo en España proveniente del país del sol naciente será esta magnífica seria **Love Hina.**

Para que podáis conocer un poco a los personajes haré a continuación una pequeña mención de cada uno y de este modo, os hacéis una idea de cómo son:

Keitaro Urashima: como he citado antes, es el protagonista de la serie y se podría decir que es un pelín patético con las chicas; por otro lado recuerda bastante a protagonistas tan carismáticos como Kintaro Oe de Golden Boy. Lleva gafas y descubrirá a lo largo del tiempo que el amor no esta predeterminado sino que se lo configura uno mismo.

Naru Narusegawa: se podría definir como "la chica protagonista". Es inteligente y guapa, lleva el pelo largo y castaño, y sorprende su "doble identidad" pasando de ser una chica empollona y de poco éxito, a toda una belleza con el pelo al viento y en movimiento.

Shinobu Maehara: con el pelito azul y corto es la más mona y más calladita de todas. Cualquier cosa sobre ella sería demasiada información.

Kaolla Su: Otra de aspecto de niña pequeña. Su personalidad se caracteriza por ser demasiado impulsiva y sorprende su combinación de elementos físicos extraños (pelo rubio, piel morena y uniforme japonés...). Sería la que le gustaría a todo el mundo.

Mitsune Konno: Bajo mi punto de vista es la que mejor diseñada está y la que más me llama la atención. Aparenta serenidad con su talla (parece más mayor), pero a la par es bastante tranquila en determinados aspectos.

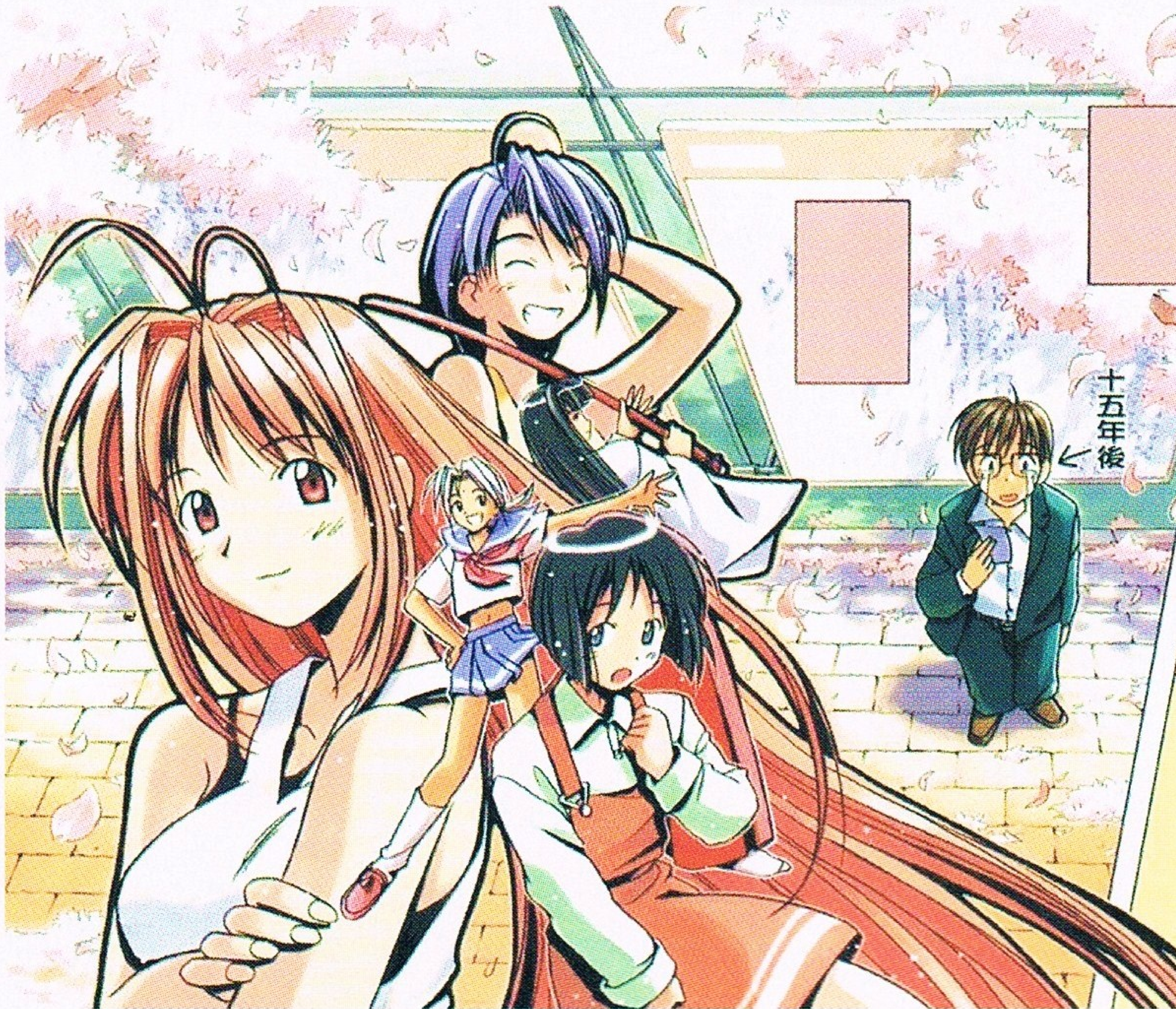


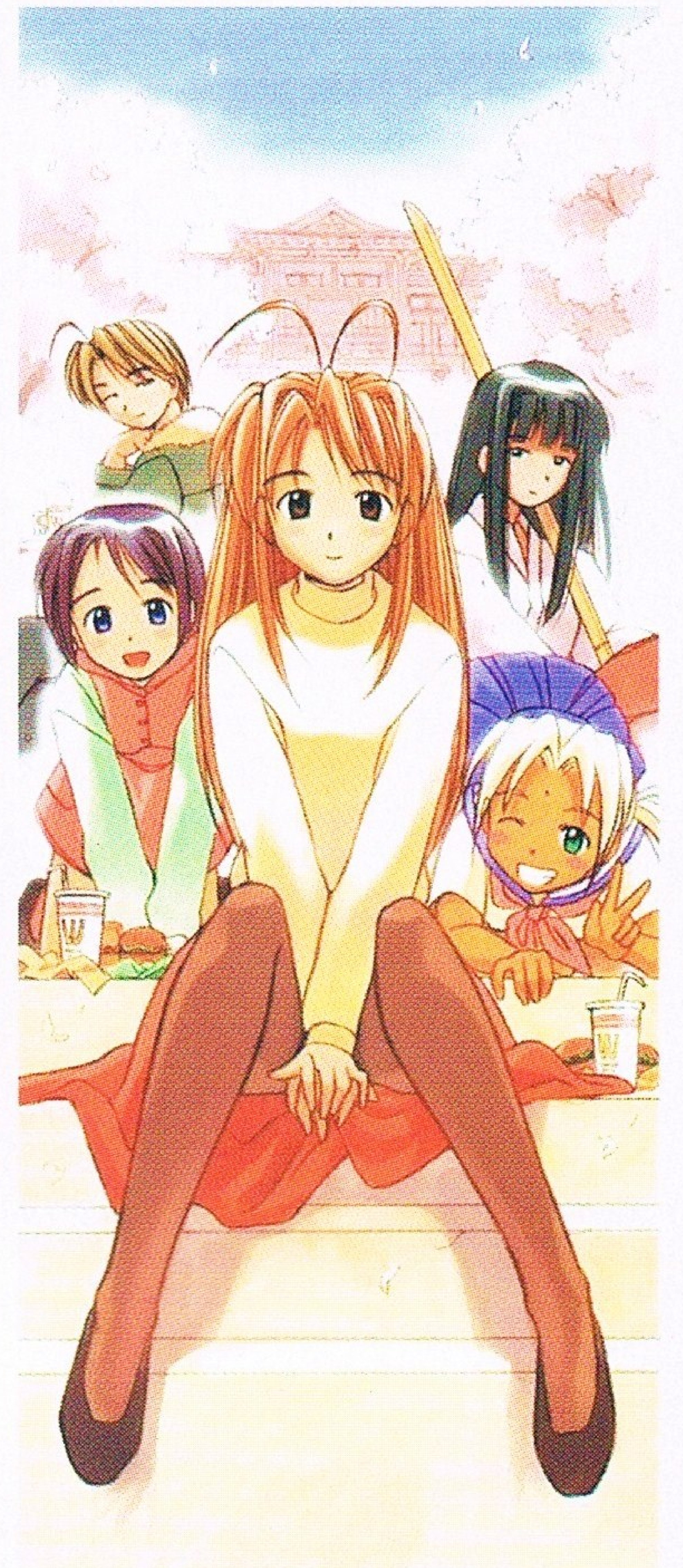
Motoko Aoyama: Parece que esta chica solo viva para entrenar al Kendo (creo que es eso lo que practica ^_^U), pero a la larga se

















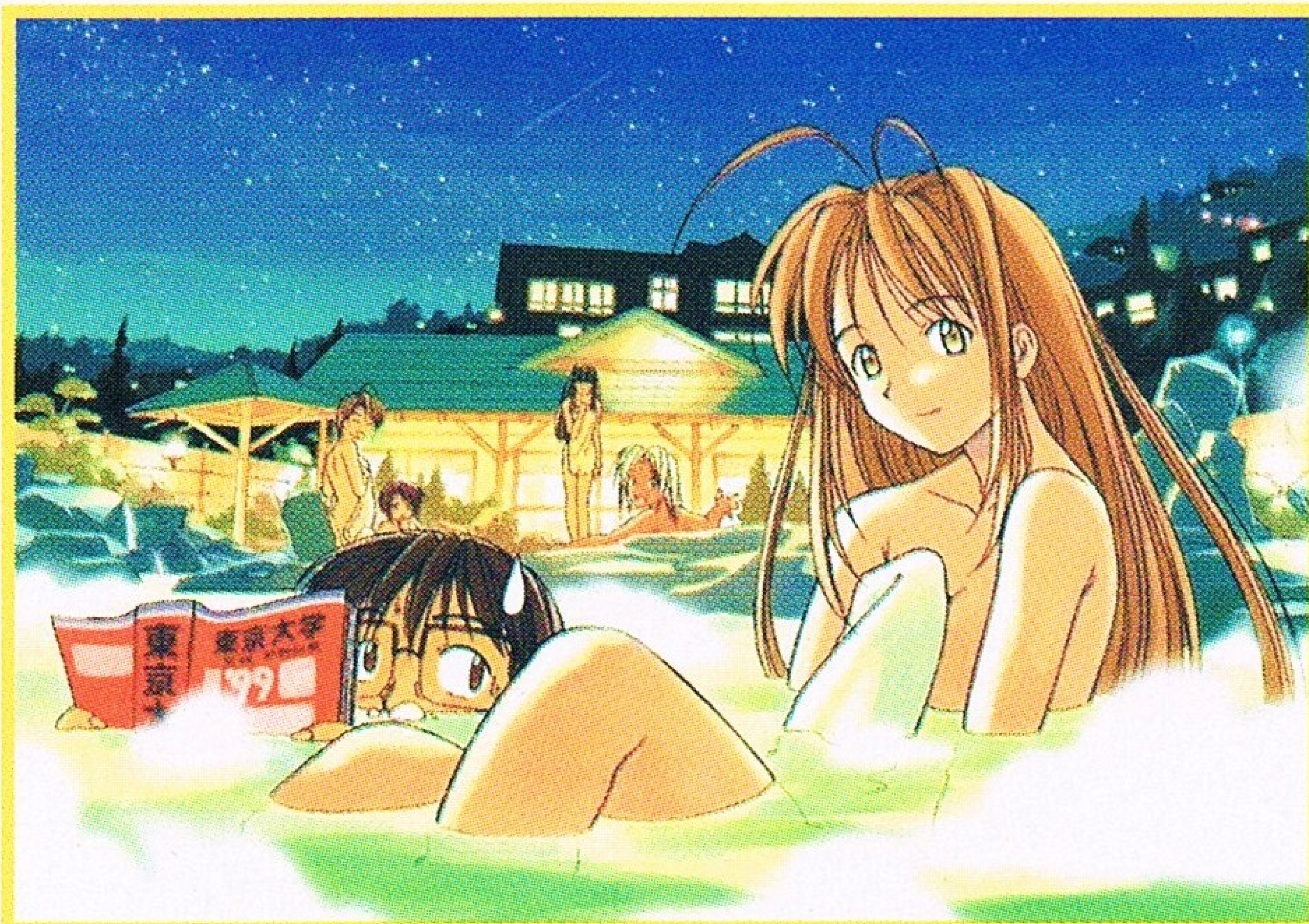
da uno cuenta, de que también le interesan más cosas.

Bueno, y así a grandes rasgos estos son los protagonistas principales de la serie (no voy a explayarme más para que no parezca una ficha de personajes).

Cabe destacar de esta serie también que si bien a primera vista tiene un aspecto inmejorable, cuando la ves entera te das cuenta de que al final, han cometido el mismo error que bajo mi punto de vista le pasó a Ranma, es decir, terminada historia central se limitan a hacer capitulos sueltos que no siguen con el argumento central. Pero vamos, esto también es de agradecer, ya que así disponemos de capítulos extra.

Si tuviera que relacionar esta serie con alguna otra parecida, obviamente por lo de los protagonistas masculinos y femeninos, elegiría Oh my Godness! y también Tanchi Muyo (por eso de varias chicas y un solo chico. Sin embargo cuando veáis la serie os daréis cuenta de que realmente no se parecen mucho, y sobre todo en el dibujo, ya que estas dos series (y que me perdonen sus más fieles seguidores –es mi opinión- , no le llegan en atractivo ni a la suela de los zapatos a Love Hina).





Al comentar a Keitaro he dicho que me recordaba bastante a Golden Boy; pero no os creáis que salen chicas despanpanantes como en esa serie (aunque también salen ^-^) sino que el humor de los personajes y las situaciones con la abuela y demás, te hacen eswue.... de risa cuando las ves.

Pienso que para que una serie tenga éxito, ha de venir acompañada también de una buena banda sonora. Love Hina empieza ya con el opening ya bastante pegadizo y molón (te lo puedes ver varias veces sin cansarte), y sigue luego a lo largo de la serie poniendo esta musiquilla en diferentes modos, bien sea una escena de amor, de tristeza o de comedia (acabaréis diciendo... "qué gran música").

A mí realmente me ha impresionado bastante y espero de verdad que se llegue a conocer a ámbito nacional **Love Hina**, que consiga muchos seguidores, ya que de este modo acabaremos con tanta basurilla como hay ahora y disfrutaríamos de algo con "un mucho más" de calidad y con lo que pasaríamos muy buenos ratos.

Gabriel Knigth

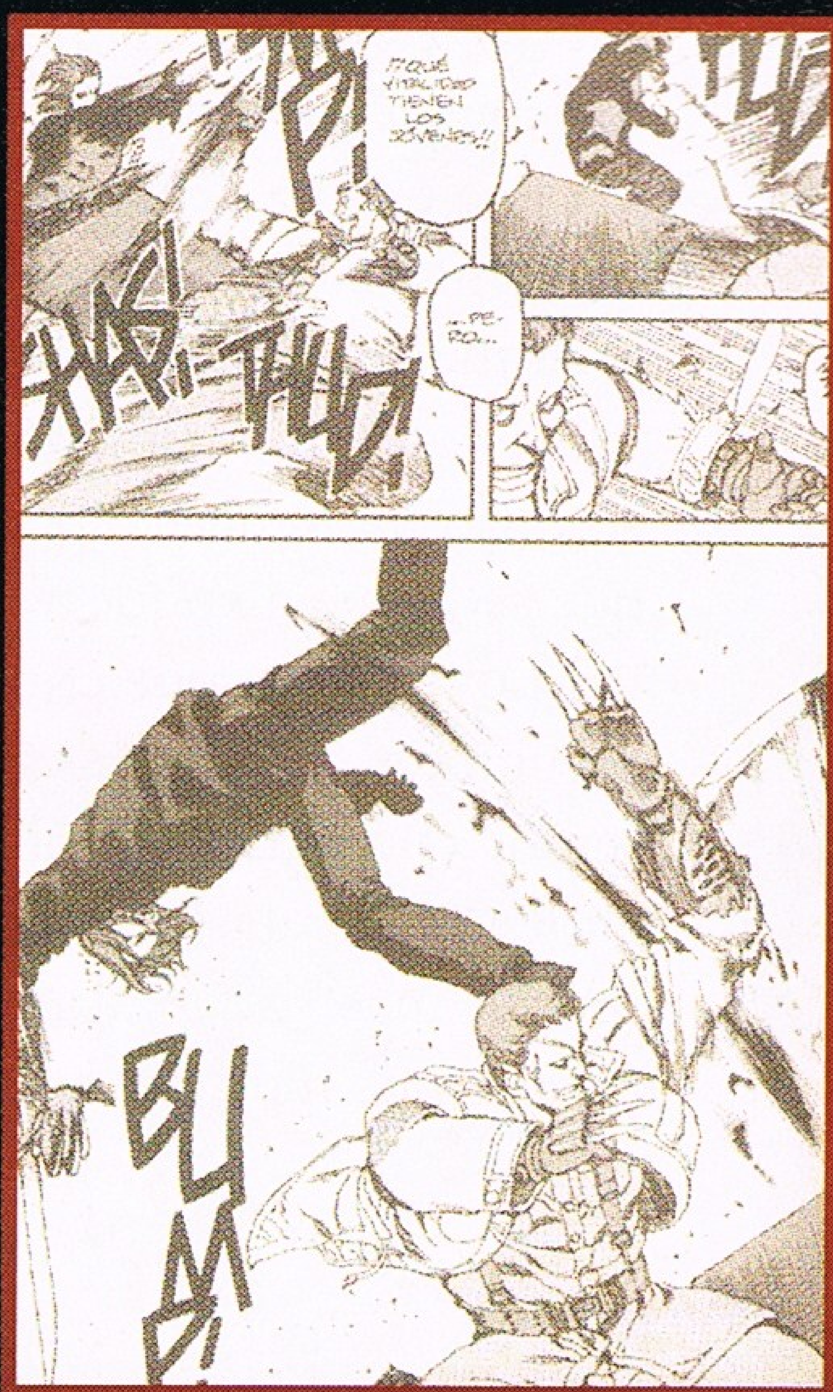
RYOUJI MINAGAWA

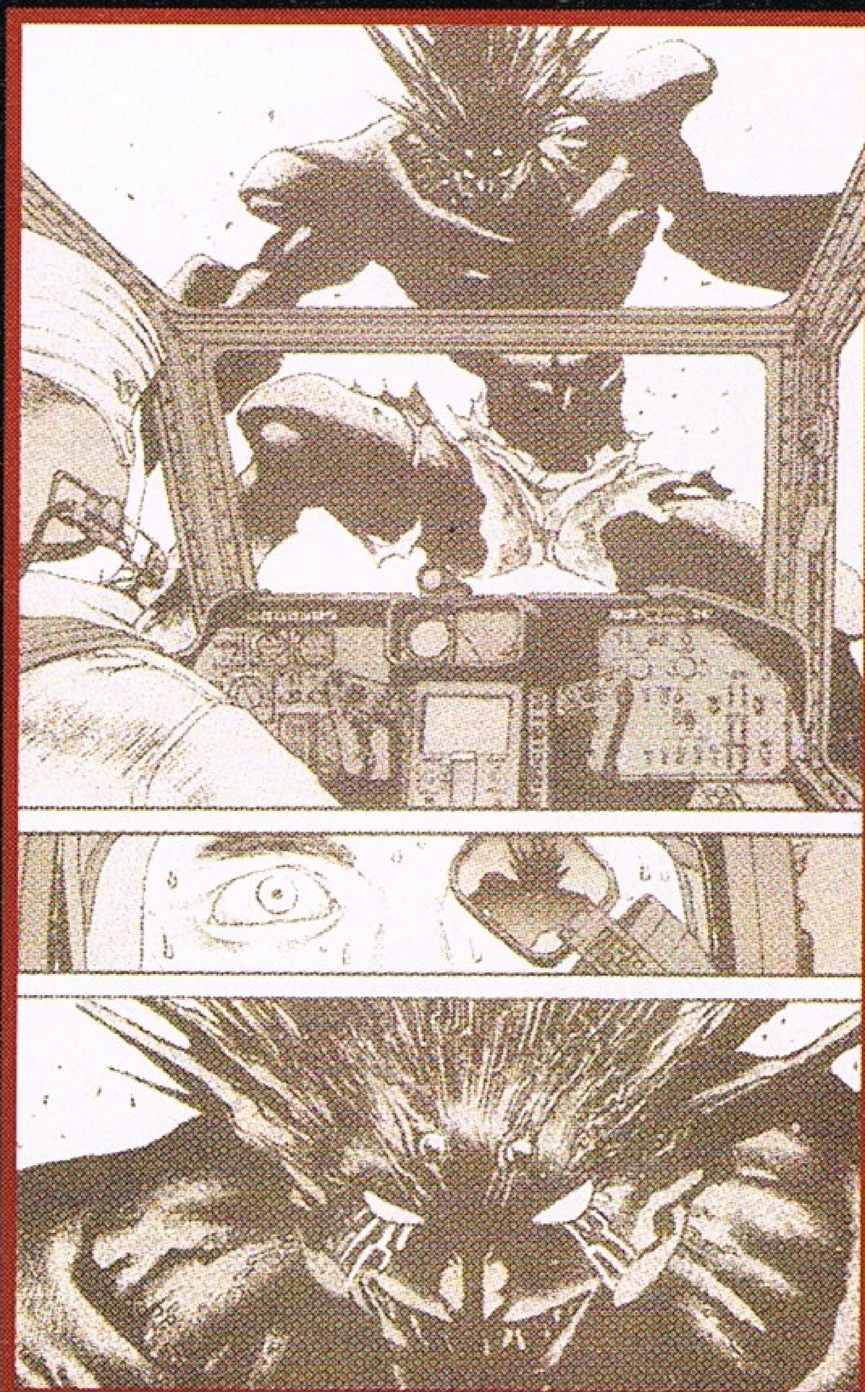
ARMS



Como siempre, Ryouji Minagawa no se anda por las ramas. Cuando me enteré de que el autor de Spriggan (Striker en nuestro país), había empezado una nueva serie, no pude contener una sádica sonrisa. De nuevo íbamos a disfrutar de acción, combates a muerte y adolescentes superpoderosos de la mano de este genial autor. Y por supuesto, no me equivoqué. ARMS es todo eso y mucho más.

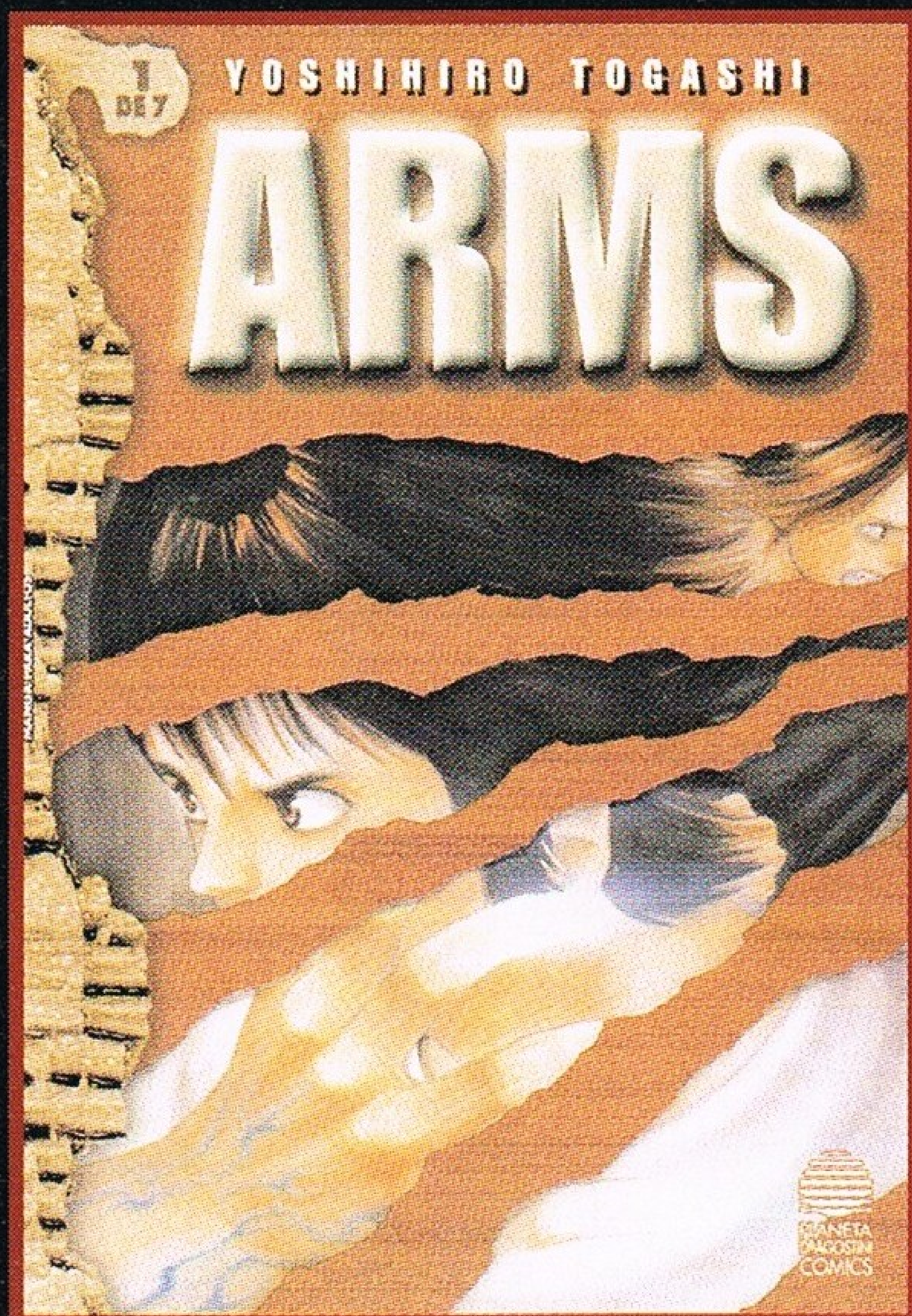
La historia nos traslada a un típico instituto japonés, de esos en los que estudiar y sobrevivir es literalmente imposible. En él nos encontramos a Ryo Takatsuki, un chaval de extrañas costumbres y habilidades (escalar la pared del instituto para observar pajarillos silvestres no es muy normal, la verdad). Hasta ahí nada que merezca un segundo vistazo. Pero resulta que su brazo derecho parece que se cura con demasiada facilidad, pero ni él ni nadie le dan demasiada importancia, hasta que llega un nuevo alumno a su clase, Hayato Shingu. Éste demuestra desde el principio una abierta hostilidad hacia nuestro protagonista, sin que Ryo sepa exactamente por qué; ni siquiera sabe qué le ha hecho a este extraño nuevo compañero para que desee matarle. Y por si eso fuera poco, Hayato posee un brazo izquierdo que se transforma en una especie de garras biotecnológicas altamente letales.

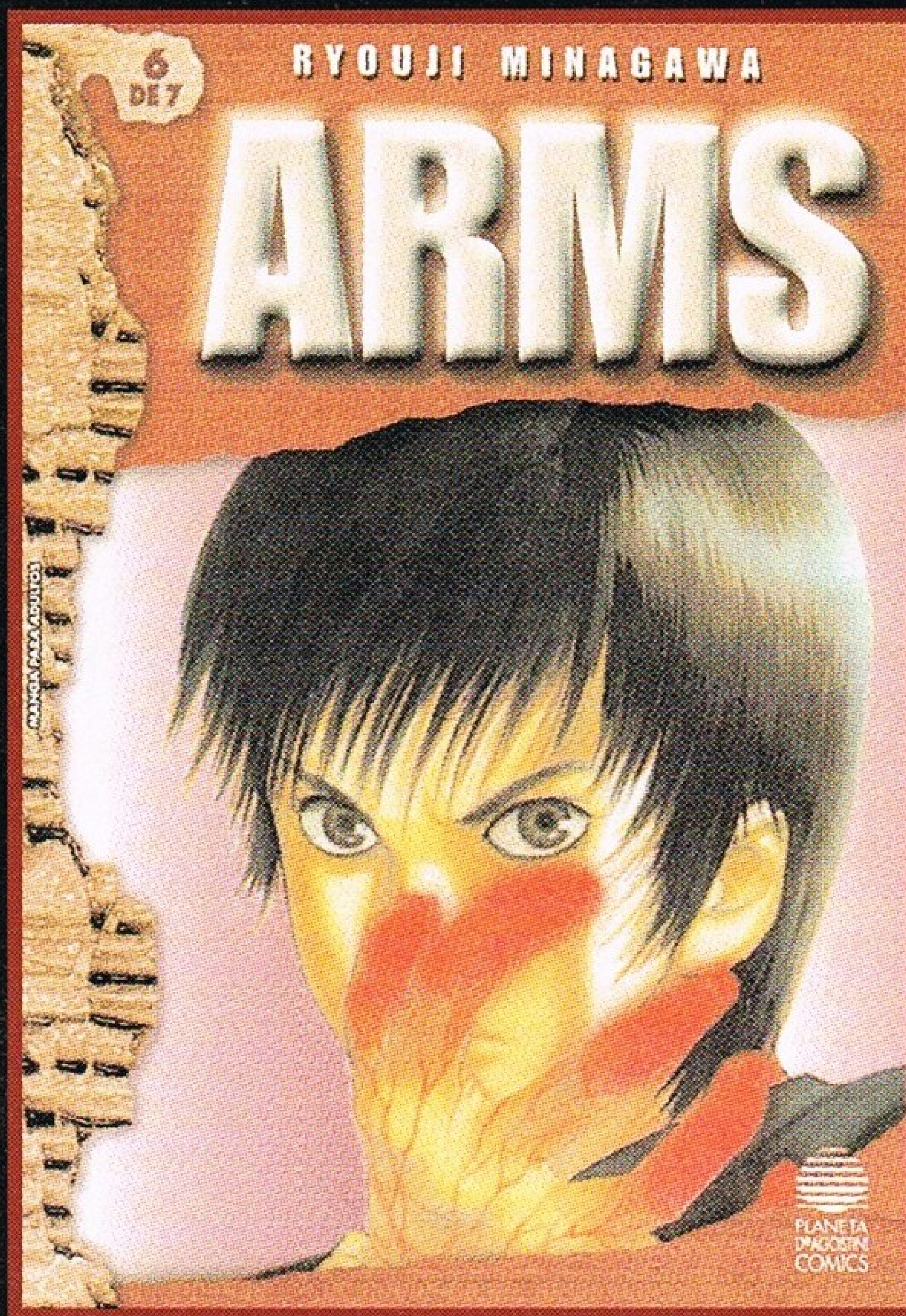


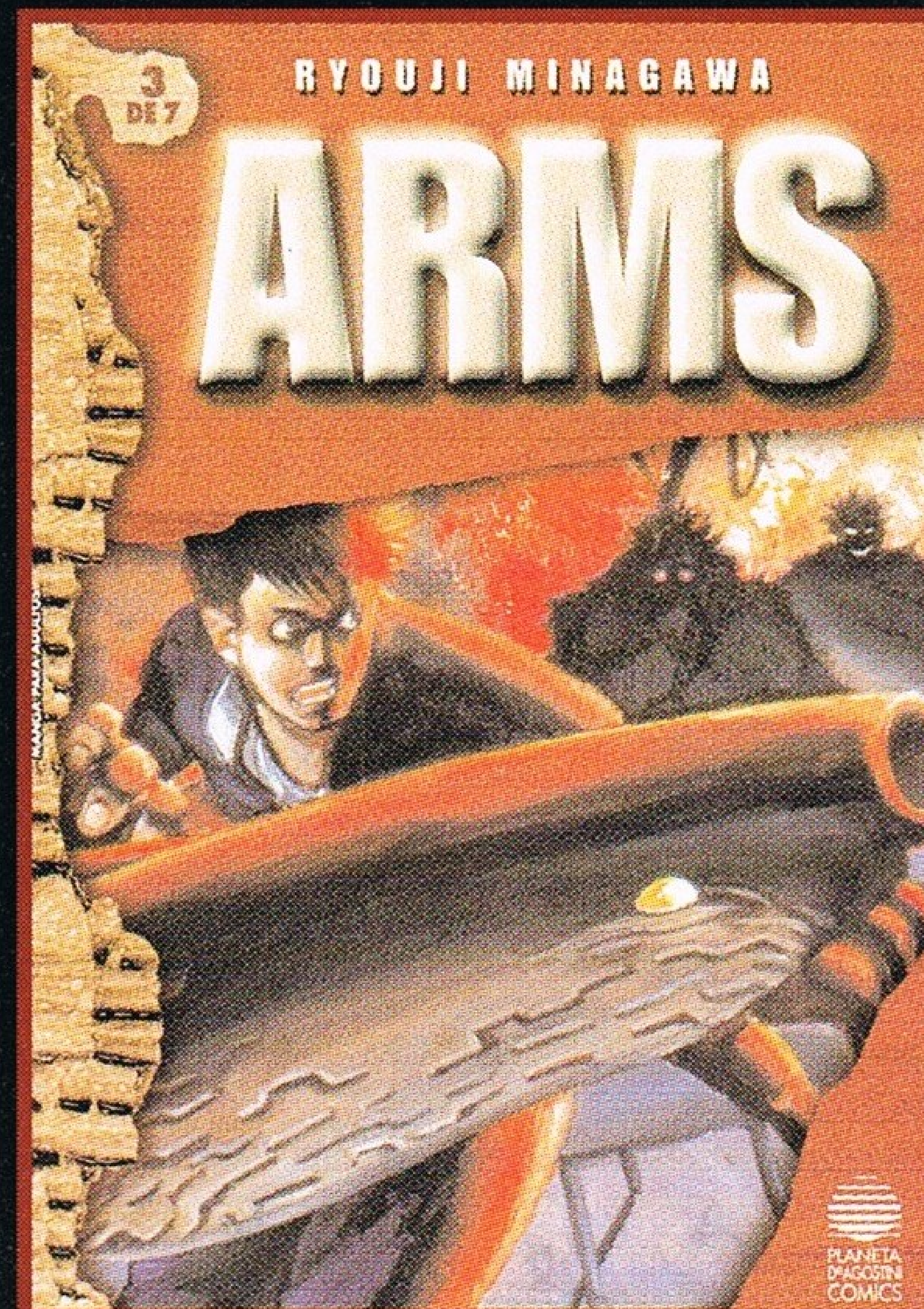


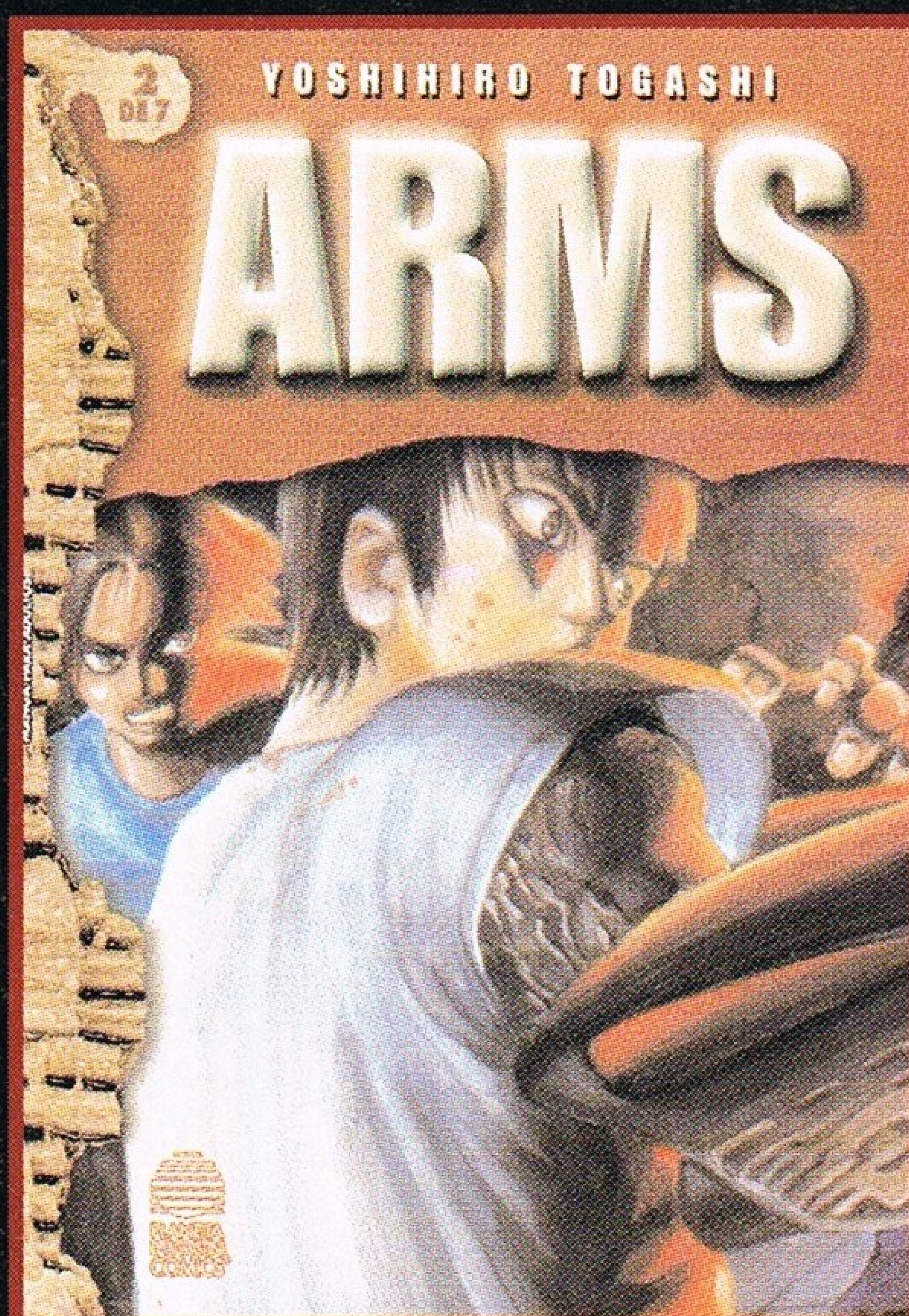
Rápidamente, los acontecimientos se disparan, y Ryo descubre que él mismo también posee la capacidad de mutar su brazo en un arma mortal, aunque sea casi incapaz de controlarlo.

A partir de ahí, el argumento sigue una línea relativamente lógica dentro del típico manga de acción. Ryo y Hayato descubrirán que realmente son de la misma especie, y unirán sus fuerzas contra todo lo que se les viene encima. Por suerte, poco después se les une Takeshi Tomoe, un chico introvertido y









depresivo que puede transformar sus piernas en el mismo tipo de arma que los otros dos adolescentes.

Por supuesto, no podían faltar los misteriosos enemigos que tratan de eliminarlos, de nombre GRIGORI, una organización de la que poco o nada se sabe; solo que son los creadores de sus extraños apéndices.

Cyborgs, experimentos genéticos, agentes especiales dotados de armas monstruosas... todo un repertorio de situaciones peligrosas para dar gusto al lector ávido de sensaciones fuertes... y por supuesto, sangre, mucha sangre.

La verdad es que esta serie no me ha decepcionado en ningún momento. Minagawa siempre ha ido al trapo en cuestión de tres o cuatro páginas, y esta serie no es una excepción. En tan apenas dos números, ya tenemos reunidos a los tres protagonistas y ya están repartiendo estopa a tutiplén (se me cae la baba leches...) Desde luego, siempre hay momentos de reposo, pero normalmente son para desvelar algún secreto que obligue a nuestros ARMS (que así se les llama) a meterse en fregados aún mas gordos. Y ellos encantaos de la vida... si es que no tienen conocimiento.

La galería de personajes en un principio es un tanto típica; es normal que todo se desarrolle a partir de unos cánones preestablecidos para capturar a un rango de lectores: el prota, chaval listo y a la vez misterioso, la amiga/novieta, que lo sigue a todas partes y llora como una magdalena, el/los amigos que lo ayudan y reciben por todas partes... los enemigos aparentemente invencibles y aún mas misteriosos que el prota, en fín, que parece que no se rompen la crisma a la hora de desarrollar la base. Pero me da la impresión de que a los otakus nos la sud... nos la repanpinfla. Conforme avanza la obra comenzamos a entrever los rasgos que definen la personalidad de los "actores" principales y como reaccionan ante diversas situaciones. De todas formas, como en esta serie prácticamente solo se reparten leches (no, no es Dragon Ball), no es que se desarrollen mucho las personalidades, si acaso se desarrollan mas los peacho de brazos que gastan estos chavales.

El dibujo es realmente resultón; al principio parece que no vamos a ver nada del otro mundo, pero en cuanto empiezan las melladas, pasamos de un extremo a otro. Este hombre se encarga de dar un dinamismo alucinante a cualquier movimiento que se realice en la obra, digno de una película del maestro Woo (sí, ya se que me he pasado cien barrios, ¿y que?) Tramas cinéticas muy bien usadas consiguen imprimir el ritmo necesario a los combates sin que aquello parezca una carrera de fórmula 1.

Por si no ha quedado claro aún, esta serie me ha encantado. Evidentemente, no es Spriggan, pero es una obra a la altura que Ryouji Minagawa nos tiene acostumbrados, y no se hace pesada o demasiado rápida de leer. Hay detalles en los que fijarse, algunos sin importancia y otros trascendentales; nos podemos deleitar en los baños de sangre que a menudo se suceden sin comerlo ni beberlo (si es que todo es violencia hoy en día) e incluso podemos ver la historia como una tragedia en la que un pobre chico se ve envuelto sin pedirlo. Ya lo seee, estoy desbarrando de mala manera, pero es que hay que disfrutar este manga de cabo a rabo.

¡Ah, y por supuesto, aquí en España, solo hemos visto estos siete números! Así que ya sabéis, a mandar cartas a patadas a Planeta para que sigan editándola... si no, sufriréis la ira del Yoshi Maligno...

YoshiMaligno

COWBOY BEBOP LOS OVAS

Dynamic Sk acaba de terminar la serie de ovas de Cowboy Bebop y parece que es una magnifica ocasion para comentar la serie del cazarrecompensas mas vacion del momento ¿no creeis?

Siento nostalgia al ver los ovas de Cowboy Bebop y no sé porque.... .Cuando esta noche me he tragado los 26 episodios de un tirón he notado que los ovas se parecían extrañamente a



otra serie que sí ha marcado la vida de cualquier fanático del anime.

Es verdad no puedo negarlo Cowboy Bebop me recuerda enormemente a Lupin, ese entrañable y carismático ladrón acompañado de sus fieles compañeros y la compañía a veces fugaz de una mujer fatal. Pues bien en Spike el protagonista de Cowboy Bebop he visto un reflejo de este personaje, ya no es un terrible forajido, si no que es un cazarrecompensas espacial que se dedica a repartir su particular justicia por el espacio.

Spike se parece incluso en el aspecto físico a Lupin, esas facciones alargadas y ese cuerpo esquelético y simiescamente elástico no hacen más que corroborar la teoría.

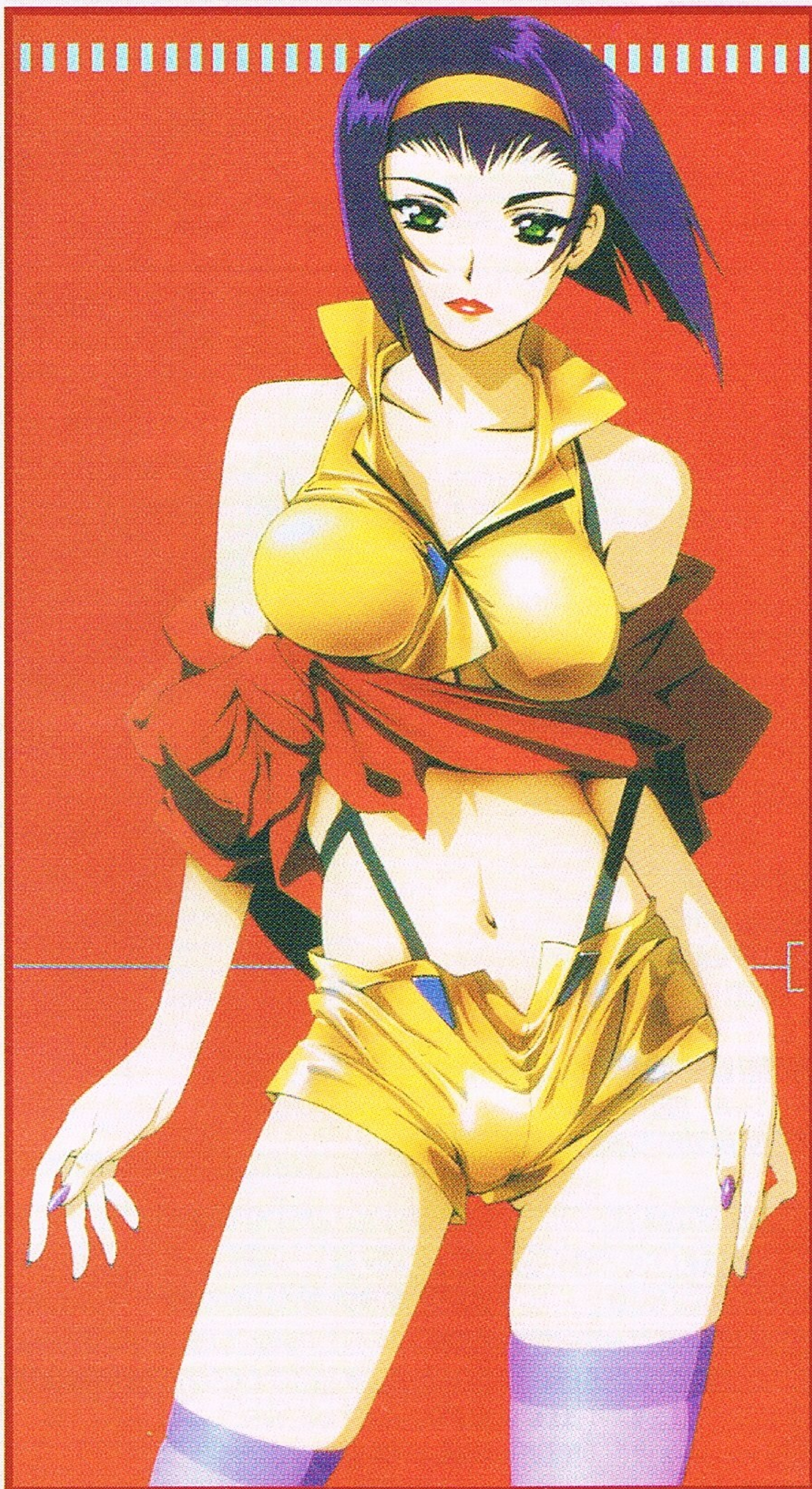
Jet, su compañero en el duro trabajo de cazarecompensas, no es más que un personaje secundario que ve robado su protagonismo por todos los demás personajes de la serie.

Faye Valentine es la mujer fatal que acompaña a Spike y aunque no es mala persona le crea más problemas de los necesarios a la tripulación de Bebop.

Faye tiene la memoria borrada y es una empedernida jugadora, fue congelada criogénicamente cuando sufrió un accidente a los 20 años, y ahora se dedica a cazar recompensas para pagar sus colosales deudas con prácticamente el mundo entero.

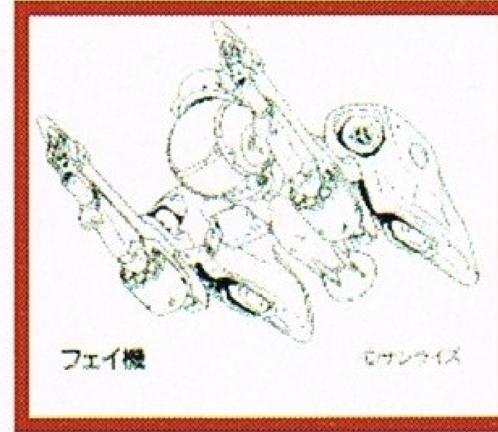
Pero sin duda mi personaje favorito de toda la serie es Edo la muchachita experta en ordenadores que se dedica a dar botes y hacer cabriolas de un lado al otro de la nave sin ningún motivo aparente. Edo es el contrapunto humorístico de la serie, aunque Cowboy Bebop no es una serie muy seria que digamos cuando aparece Ed en la pantalla estamos seguros que vamos a empezar a partirnos de risa.

Uno de mis episodios favoritos es sin duda cuando el grupo de cazarecompensas encuentra a Ed encerrada en un

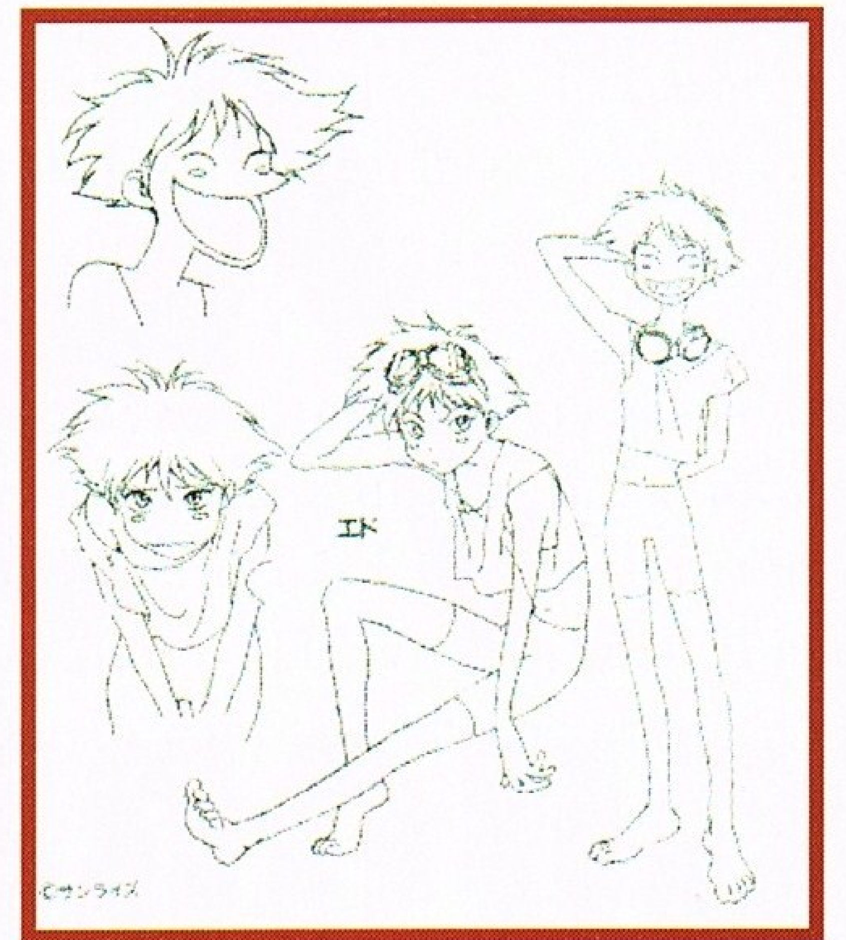


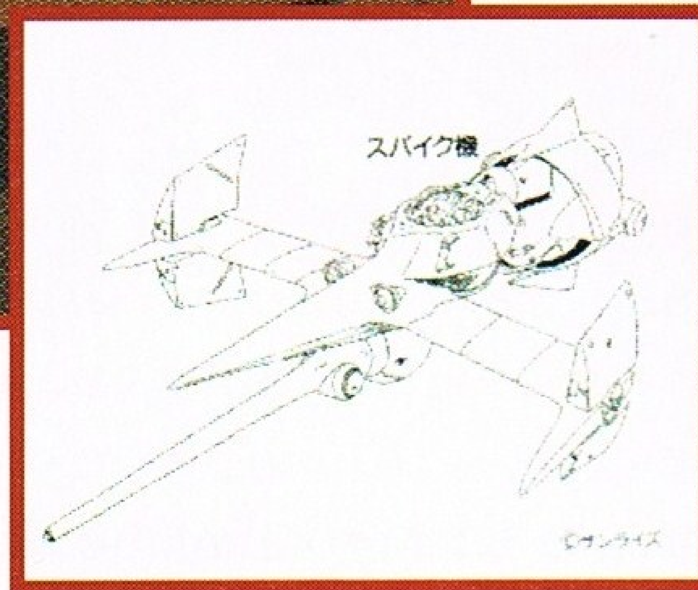


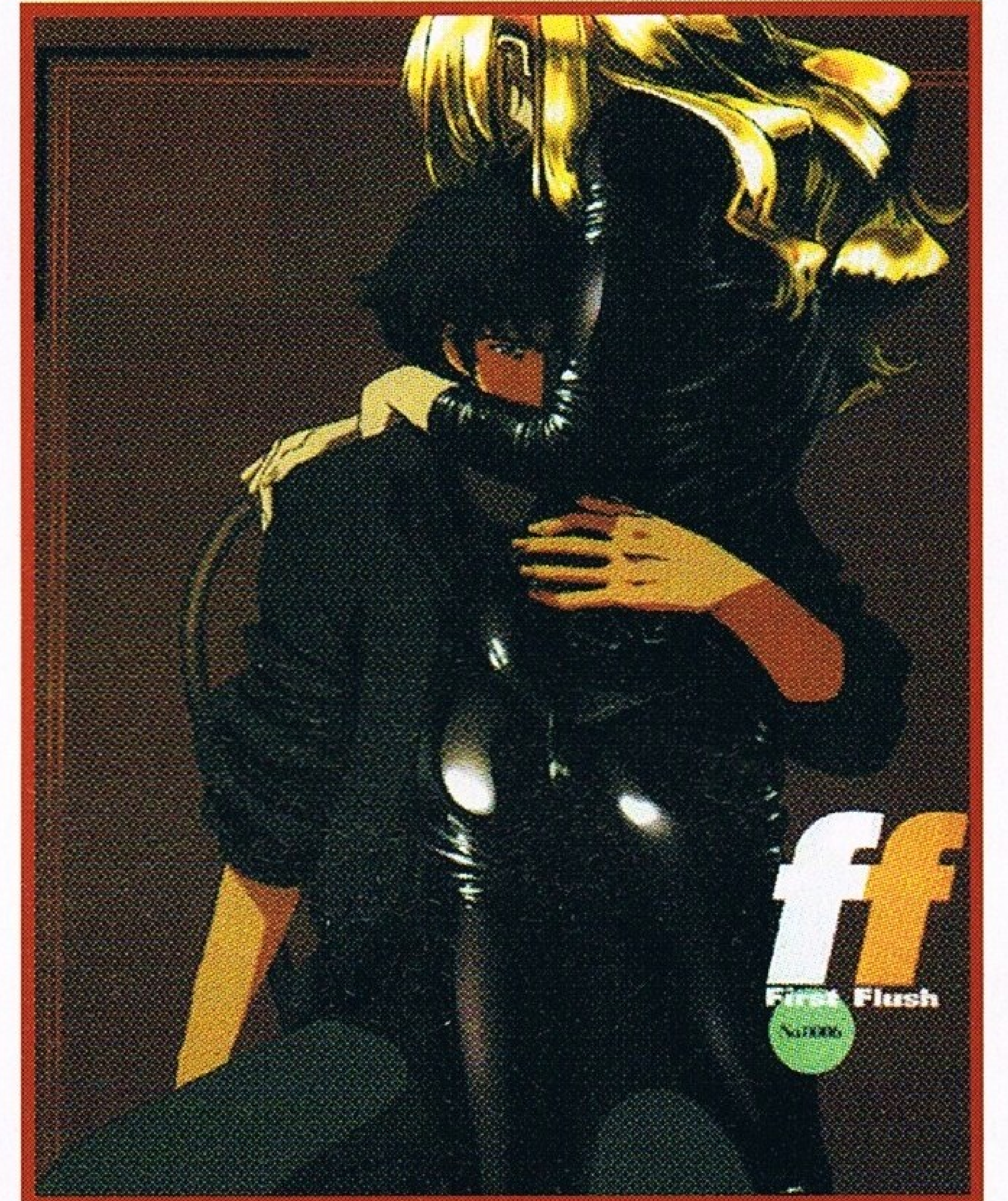














edificio rodeada de tecnología y sin otra diversión aparte de piratear naves ajenas y hacerlas volar erráticamente como si fueran un juguete más.

La historias de Cowboy Bebop tratan la infinidad de casos a los que se enfrentan este grupo tan singular, pero todas o por lo menos la mayoría de ellas están conectadas por el hilo argumental de Spike.



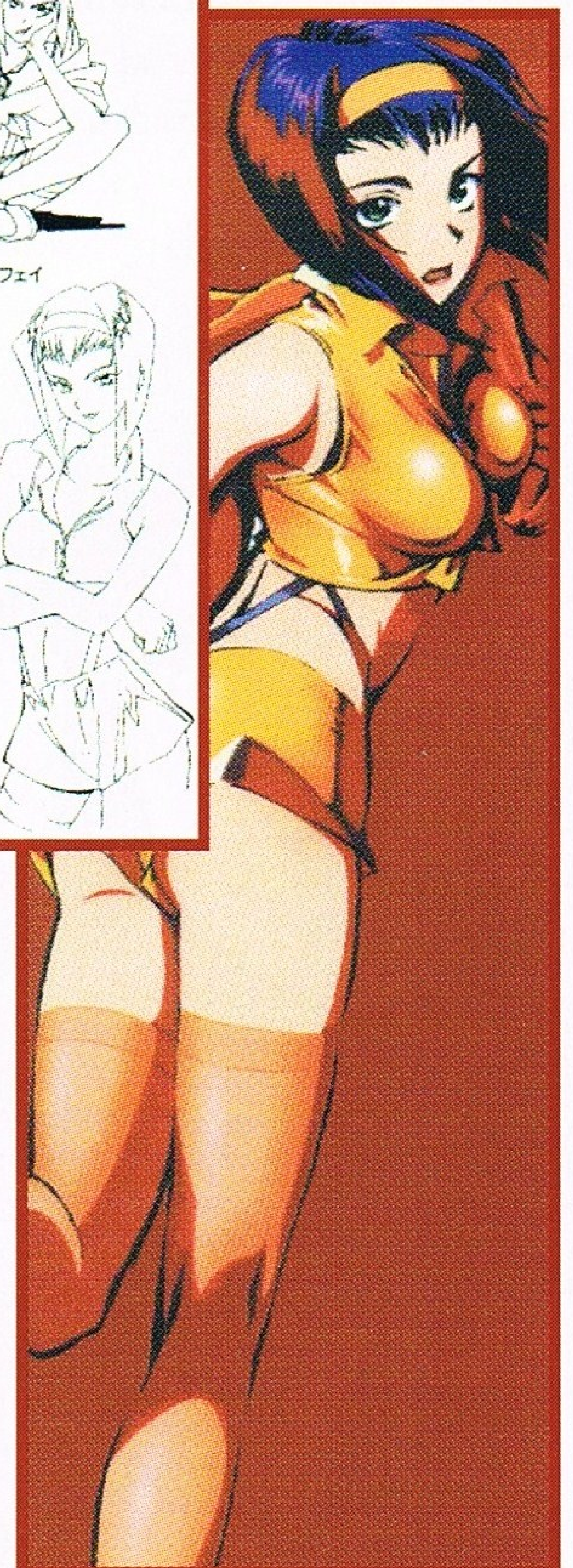
El pasado de Spike le persigue y consigue que casi este a punto de morir en varias ocasiones. Spike Antaño perteneció a la una asociación criminal llamada "la organización" y aunque pensaba que todas sus cuentas estaban saldadas con la organización, no es así. Uno de sus antiguos compañeros su mejor amigo en la organización que se cruza en su camino una y otra vez demostrando a Spike que el pasado no se puede borrar y siempre vuelve a cobrar sus deudas.

Todos los personajes tienen una pequeña subtrama. Por ejemplo, Jet había sido policía antes de ser cazarecompensas, Faye y su búsqueda de su identidad perdida y Ed...bueno Edo e simplemente Ed.

Nada más sólo recomendaros enardecidamente esta serie, que aunque se parezca un poco a Lupin tiene su puntazos de originalidad . Y no sería justo que se menospreciara una obra tan buena por solo unos parecidos más que razonables.

En definitiva una buena animación, una inmejorable banda sonora y una historia que tiene su gracia si le coges un poco de cariño a los personajes, lo cual es casi seguro.

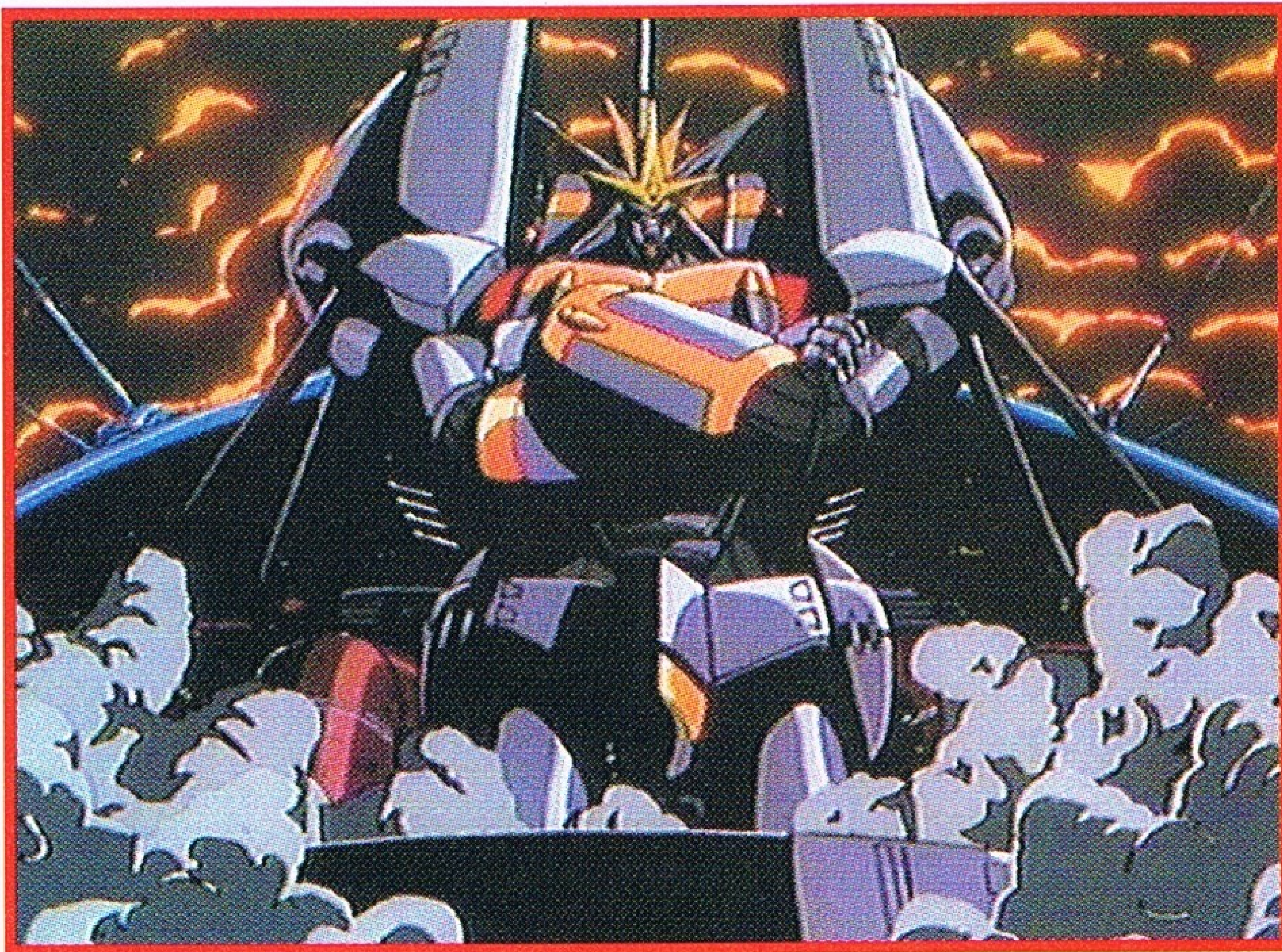


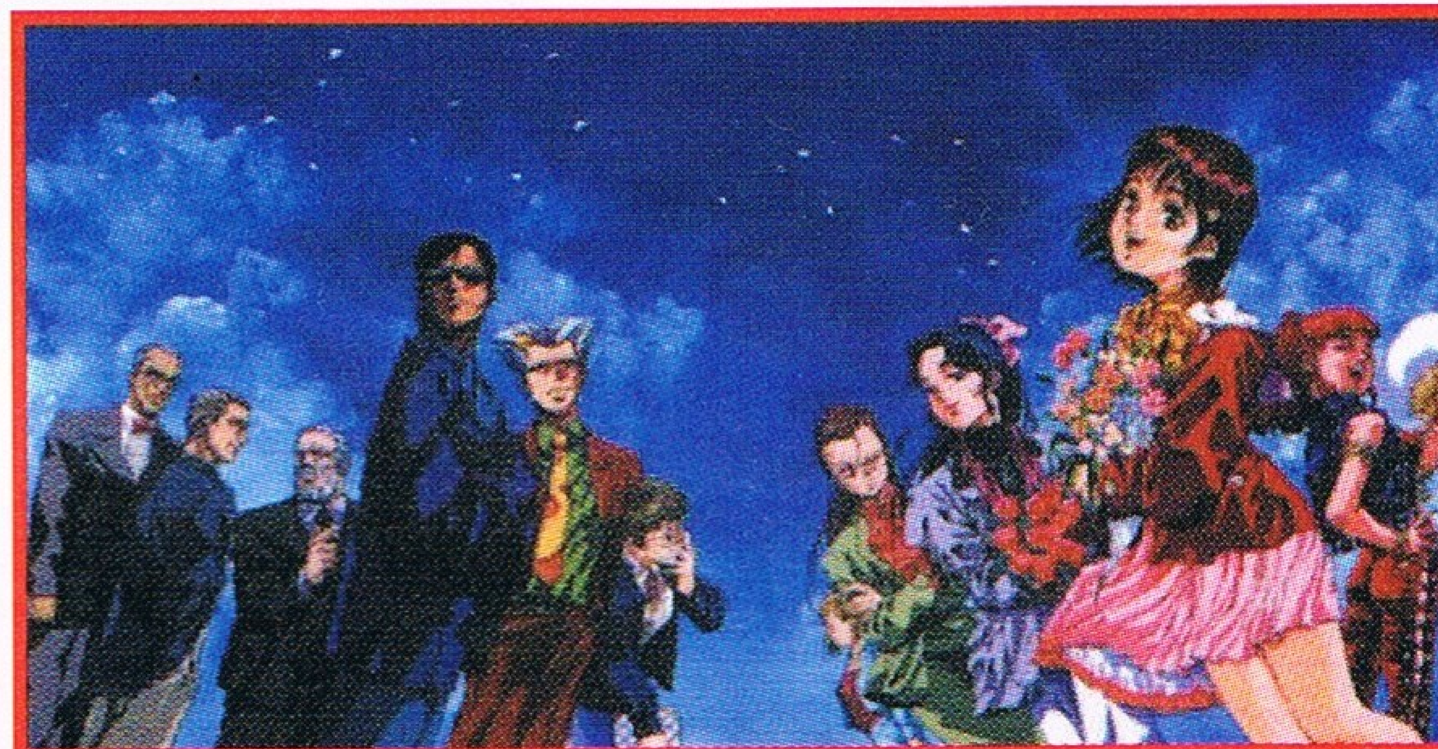


Morpheus

トップ

GUNBUSTER : CONCLUSION





La saga de Gunbuster llega a su fin, y kazumi Amano y Noriko Takaya se enfrentan a la misión más peligrosa de toda su vida.

Los enemigos alienígenas de la tierra se concentran por millones para realizar un ataque multitudinario a la tierra. Sus fuerzas son superiores en número a las de la tierra y los altos mandatarios no consiguen encontrar una solución para detener el inevitable desenlace del brutal ataque espacial.

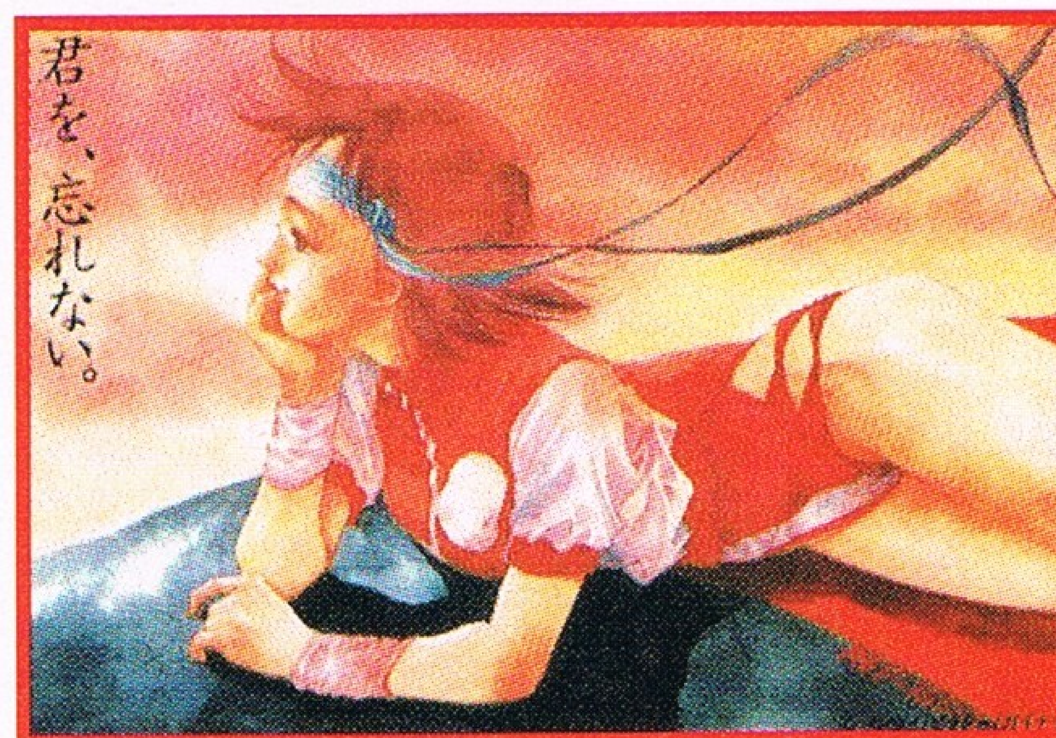
Noriko y Kazum, tras sus viajes espaciales vuelven a una tierra totalmente distinta a la que abandonaron. En los viajes espaciales las naves se mueven a la velocidad de la luz, y por ello cuando sólo han pasado unos meses para esta pareja de cadetes espaciales a causa de la teoría de la relatividad en la tierra han pasado muchos años.

En su vuelta a la tierra Noriko se reencuentra con su amiga Kimiko que ahora es madre de una niña. Kazumi en cambio vuelve a encontrarse con el entrenador que las eligió a las dos para pilotar el Gunbuster del cual está enamorada en secreto.

Al final se consigue organizar un plan para detener a las millones de fuerzas invasoras, la antigua nave exelion hará que su motor de degeneración acelere hasta el infinito creando un agujero negro dimensional que absorberá a todas las fuerzas enemigas.

Pero para que todas sean exterminadas la exelion debe llegar al centro de la nube de enemigos, para ello cuenta con Gunbuster pilotado por Noriko y Kazumi que defenderán al exelion de los ataques enemigos hasta que llegue a su destino final.

Kazumi no está muy concernida en la misión a causa de la enfermedad que aqueja el entrenador. Sabe que la misión durará unas pocas horas para ellas, pero en la tierra habrán transcurrido 6 meses cuando vuelvan, y teme que en ese tiempo el entrenador muera.



Pero aún así se dirigen al combate con sus respectivos buster machines que combinados crean al gunbuster. Las fuerzas invasoras no son rivales para el gunbuster, pero casi consiguen destruir el exelion en un momento de debilidad





de Kazumi. Pero gracias a Noriko que consigue hacer reaccionar a Kazumi todo sale como estaba planeado y el exelion llega a cumplir su última misión.

Las cosas al final terminan bien ya que Al regresar Noriko y Kazumi el entrenador aún sigue vivo. Así terminaría Gunbuster si no fuera una producción de Gainax, pero claro al ser así ellos no se conforman con un final convencional, Gainax necesita terminar sus películas a lo grande.

Esta última parte de la saga de Gunbuster está filmada en blanco y negro. O sea no os extrañéis y penséis que vuestra cinta está defectuosa, es que simplemente los de Gainax son así de originales y decidieron filmarlo todo en blanco y negro y en pantalla larga que es un formato dedicado especialmente para el cine. Hideaki Anno director de Gunbuster dijo cuando fue estrenada: *"cuando tú tienes color, tienes una dimensión adicional de la información. El color tuvo que ser eliminado para permitir retratar adecuadamente el sentido de la escala que queríamos presentar con la "Bomba de agujero Negro". Además, nadie había hecho algo así antes"*

Han pasado ya 15 años y Kazumi se ha convertido en entrenadora de las futuras generaciones de cadetes espaciales, y tiene que volver al espacio a defender la tierra una última vez. Antes de irse se despide de la tumba de su marido y de sus alumnas que apenadas esperan que vuelva pronto.

Esta vez las fuerzas del enemigo son tan grandes que ni incluso el último plan utilizado para vencerles funcionaría. Esta vez todas las fuerzas terrestres protegerán el Buster Machine 3, que no es nada más ni nada menos que un generador de agujeros negros, que tiene la masa comprimida de Júpiter en su interior. Sí, sí, Júpiter enterito dentro de una nave ¿grandecillo verdad? Pues su piloto para transportarlo hasta la zona



de combate es Kazumi, que una vez haya entregado el Buster Machine 3 se encargará de pilotar el Buster Machine 2 y luchará al lado de Noriko una vez más.

Las oleadas de enemigos no tardan en aparecer y consiguen destruir los escudos del Buster Machine 3. La batalla final es agónica pero las fuerzas terrestres consiguen frenar el avance enemigo.

Y la cuenta atrás del Buster Machine 3 llega a su fin, pero sólo el 98 % de los motores de degeneración funcionan y se necesita más masa critica para que la implosión tenga lugar. Reparar los motores llevaría mucho tiempo y las huestes de alienígenas llegarían antes de poder repararlos.

Noriko y kazumi toman una última resolución utilizar uno de los motores de degeneración del Gunbuster y activar de nuevo el proceso del Buster Machine 3. Para ello han de entrar en el núcleo del Buster Machine 3 en una misión suicida y desde allí comenzar la degeneración gravitacional de todo el Buster Machine 3.

Noriko y Kazumi consiguen derrotar a todas las fuerzas alienígenas, sacrificando una parte del Gunbuster, e incluso consiguen escapar a la implosión. Pero de vuelta a la tierra se encuentran un planeta sin luz, que parece vacío y sin vida, al principio creen que la humanidad ha sido destruida a pesar de su sacrificio. Pero para su sorpresa en la tierra aparecen unas letras formadas por millones de luces que dicen "Bienvenidas a casa".

Un final apoteósico para esta saga de grandes robots y personajes, que a pesar de tener a la responsabilidad de salvar la tierra en varias ocasiones no dejan de ser personas de carne y hueso. En este ultimo ova que Dynamic sk ha sacado a la venta viene incluido con la cinta un curioso libreto con muchas anécdotas y curiosidades de la saga de Gunbuster. Algo que no había visto hasta este momento, y es que parece ser que los chicos de Dynamic sí se toman un poco en serio el mundo del anime y no les importa molestarse en incluir detalles como éste, espero que continúen así .

Morpheus









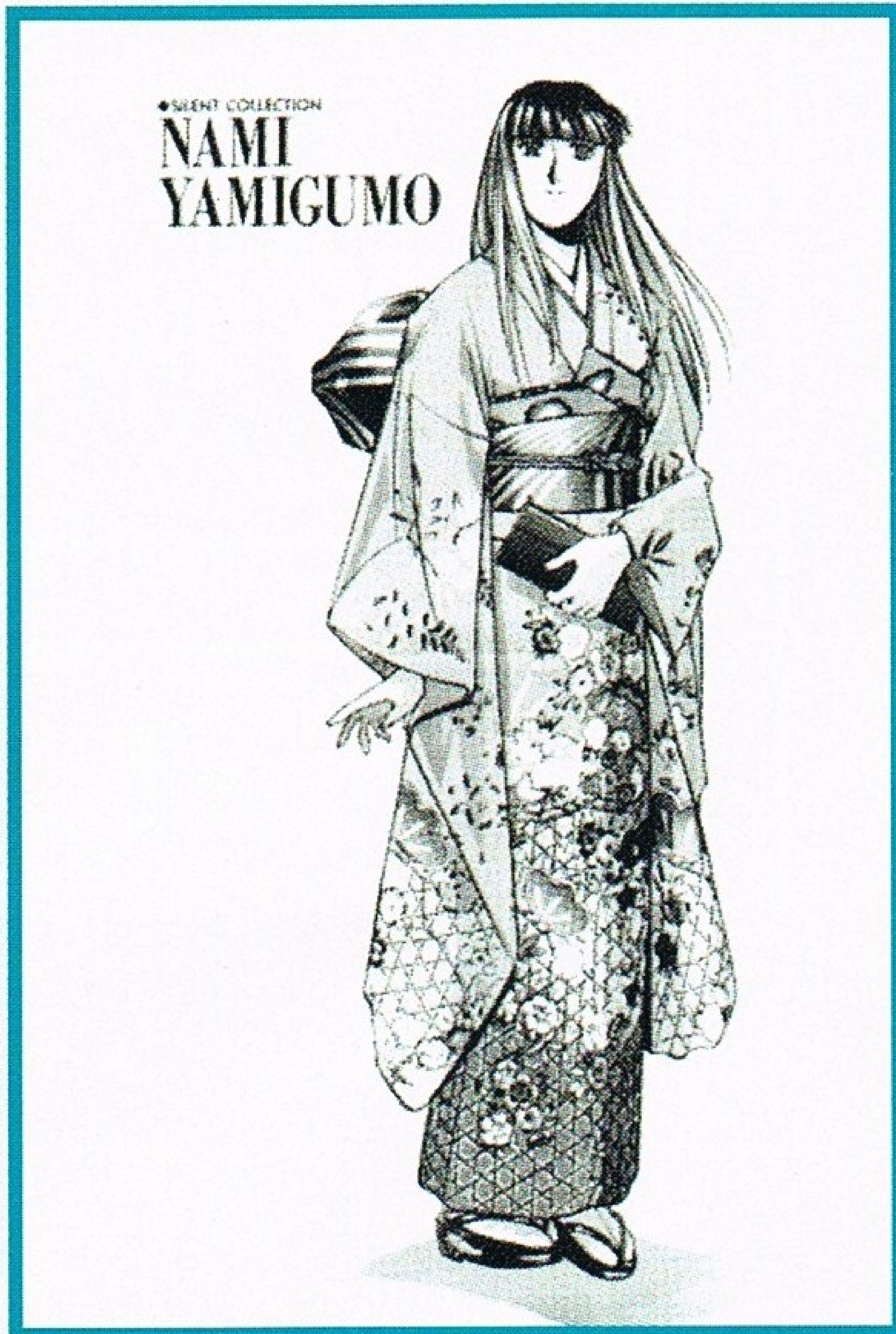


Basada en el exitoso manga de Kia Asamiya, la serie de televisión de Silent Möbius dio paso a dos películas presentadas de una forma totalmente diferente al resto de la saga. A pesar de no gozar del atractivo diseño original del manga, la calidad de estos dos productos supera la totalidad de la serie.

ARGUMENTO

La primera película nos sitúa en el año 2028. Némesis, lugar de donde provienen los malvados LH, ha comenzado a resonar con la Tierra, y estos demonios buscan la llave que les permita abrir la puerta que conecte ambos mundos. Para defender a la humanidad existe un departamento de policía poco común, la AMP, cuyos componentes poseen determinadas características que los hacen especiales. Entre ellos se encuentra nuestra protagonista, Katsumi Liqueur, hija de un mago –Gigelf– culpable del fatídico destino de los habitantes de Némesis. El poder de Katsumi radica en su capacidad para invocar los elementos contenidos en los planetas de nuestro sistema solar, y devolver así a las tinieblas a la Plebe de Lucifer. Pero la batalla que esta vez le ha tocado a Katsumi es diferente: empuñando su Grospolina, se apresura a atacar a un antiguo conocido: el LH que acabó con la vida de su madre. Esto le provocará un fuerte impacto psicológico, excusa para contar el pasado de Katsumi desde el 2024, año en que llegó a Tokyo desde Hawaii para ver a su madre, que se está muriendo. Katsumi no quiere saber nada de magia, pues ésta es la culpable de la muerte de su padre, pero las circunstancias la llevan a enfrentarse cara a cara con el mal. Su madre, que no desea que el poder de Katsumi sea descubierto –pues ella podrá decidir si sellar la puerta o abrirla definitivamente–, sacrificará su vida para salvarla, provocando así una aversión aún mayor de Katsumi hacia la magia. Tras un flashback que ocupa la mayor parte de la película, volvemos a la escena principal, en la que Katsumi destroza finalmente al Demonio.

La segunda película, estrenada poco más tarde, continúa la historia del pasado de Katsumi donde lo dejó la primera, aunque esta vez no lo hace a modo de flashback.





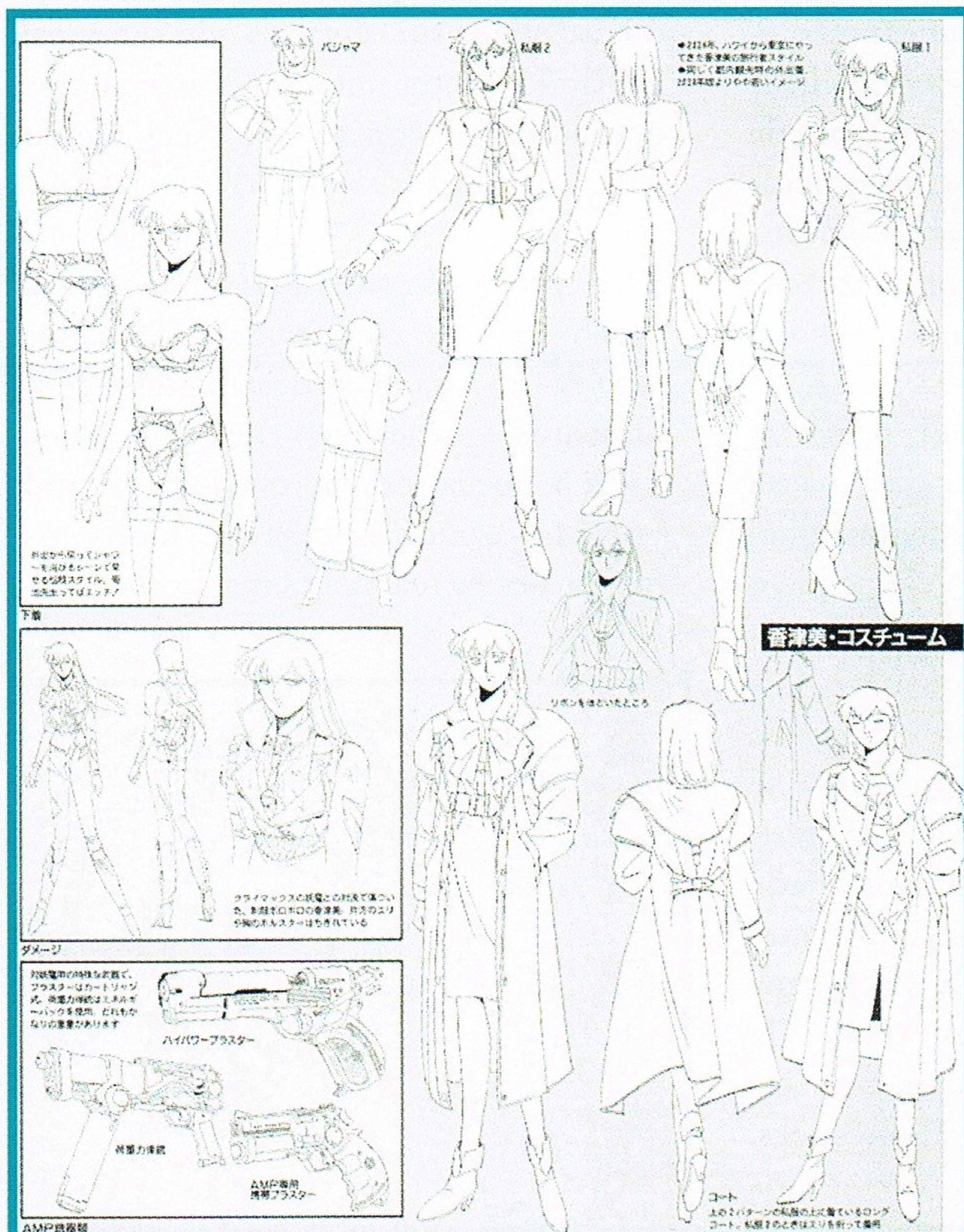




La AMP ha decidido seguir a Katsumi a todas partes para así hacerse con ella y evitar que los LH rompan el sello y abran la puerta. Pero no son lo únicos interesados, ya que el otro lado también ha descubierto que Katsumi es la clave para extender su reinado. Sin embargo, un colgante –el sello que le puso su madre– les impide hacerse con ella. La trama se desarrolla en un mundo apocalíptico, al más puro estilo *Blade Runner*, en donde Katsumi tendrá que dejar de lado su aversión a la magia para luchar por las personas que quieren protegerla, pero cuyas vidas están a punto de extinguirse. La serie finaliza dando paso al principio de la serie, con Katsumi unida a la AMP y a punto de luchar contra nuevos enemigos.

DETALLES TÉCNICOS

Lo que más destaca en estas dos películas es la animación, sin duda una auténtica maravilla, especialmente en las escenas de persecuciones de la segunda parte, sobre el puente de la Bahía de Tokyo. El argumento también es interesante, tal vez algo tópico –el/la protagonista cuya decisión inclinará la balanza en una u otra dirección y cuya vida se disputan dos bandos opuestos–, y los personajes están bien caracterizados. El diseño es tal vez algo pobre, pues parece más bien una imitación del original de Asamiya, aunque pueda pasar desapercibido.



En el aspecto musical, la banda sonora podría compararse con la de la serie, ya que, salvando los dos endings, se trata de imponentes requiems propios de las grandes películas.

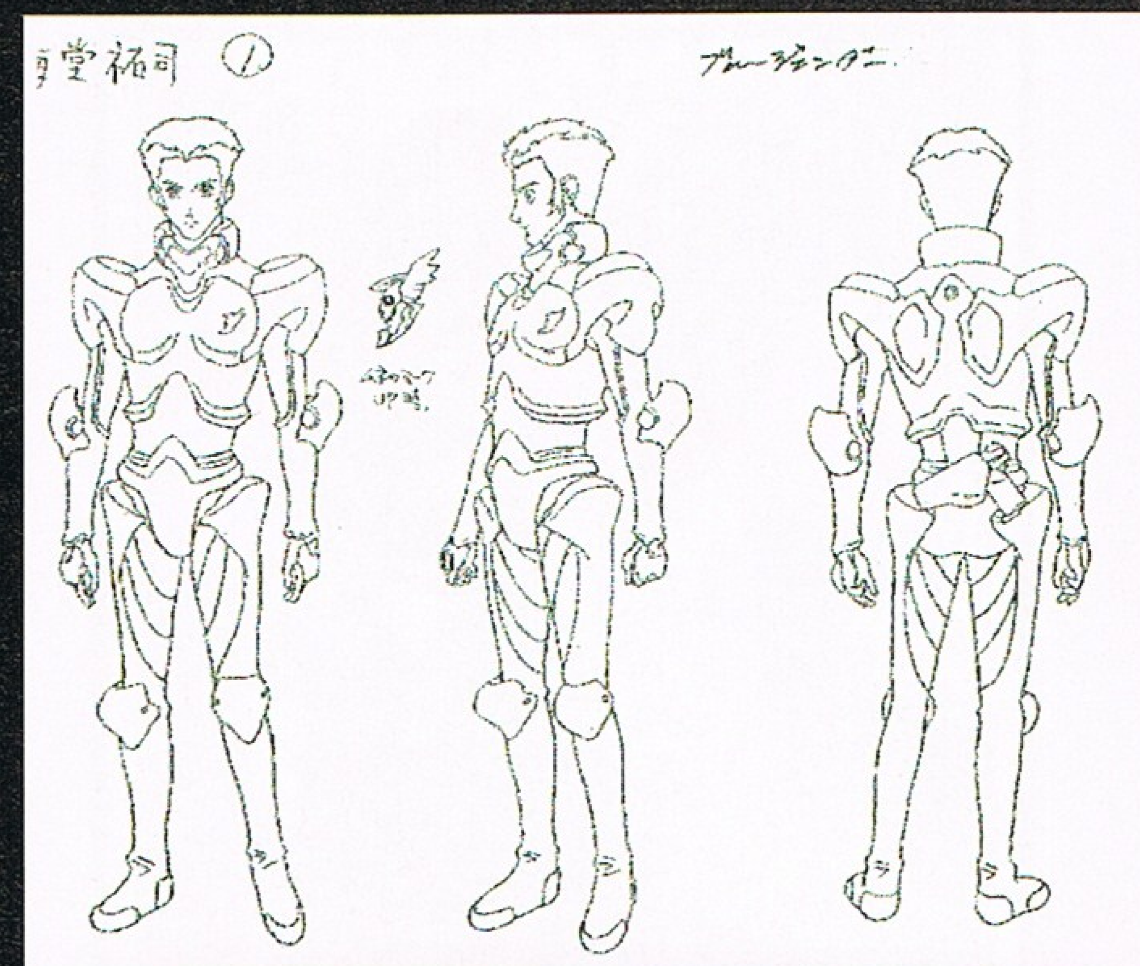
En conclusión, las películas de **Silent Möbius** –producidas por Haruki Kadokawa– no dejan de ser un producto interesante, al margen de la serie de televisión, y del incomparable manga. Vale la pena dejase llevar y hacerse con ellas, no os decepcionarán.

César Guarde
therecones-oner@egroups.com



BLUE GENDER

BLUE GENDER es una de esas series que, por desgracia, pasan sin pena ni gloria por las televisiones niponas, a pesar de gozar de un argumento interesante y unos personajes carismáticos. Sin embargo, todo apunta a que se trata de una de las mejores series sobre ciencia-ficción que se han creado, con un argumento lo suficientemente intrigante como para captar la atención del espectador.

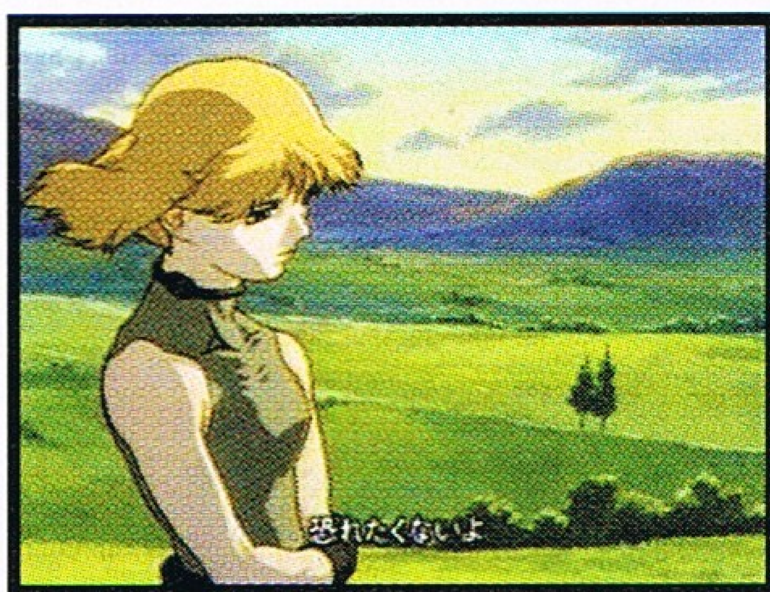


La emisión de *Blue Gender* (La generación de los Azules) comenzó a principios de noviembre del 99, como una serie más emitida cada jueves a las dos menos diez de la madrugada. Con ese horario, justificado por las grandes dosis de violencia, no es extraño que no gozase de un gran éxito. La serie, sin embargo, no se basaba en esta violencia, simplemente expresaba la angustia y el miedo de una guerra contra lo desconocido, con sus más tremendas consecuencias.

ARGUMENTO

Hace 15 años, unas misteriosas criaturas, llamadas Blue, aparecieron en la Tierra. Los científicos se equivocaron al pensar que se trataba de algún tipo de máquinas, no se dieron cuenta que se trataba de seres vivos –biomecánicos– capaces de evolucionar de forma independiente. Ahora, en el año 2031, la humanidad paga las consecuencias con una devastadora guerra que ha eliminado a la casi totalidad de la raza humana. Los Blues, una especie de insectos gigantes, se alimentan de los residuos humanos, de todos aquellos materiales que nosotros utilizamos para la construcción o las tareas domésticas. Nosotros no somos más que gusanos en su comida, reciclados en reservas con forma de esfera gelatinosa. Para defenderse de esta invasión, los seres humanos crearon una Segunda Tierra, una base en donde se prepara la resistencia. Pero algo salió mal: los Blue empezaron a evolucionar, no para proteger a sus crías, sino para defenderse de nosotros, como un virus que reacciona mutando ante las vacunas.

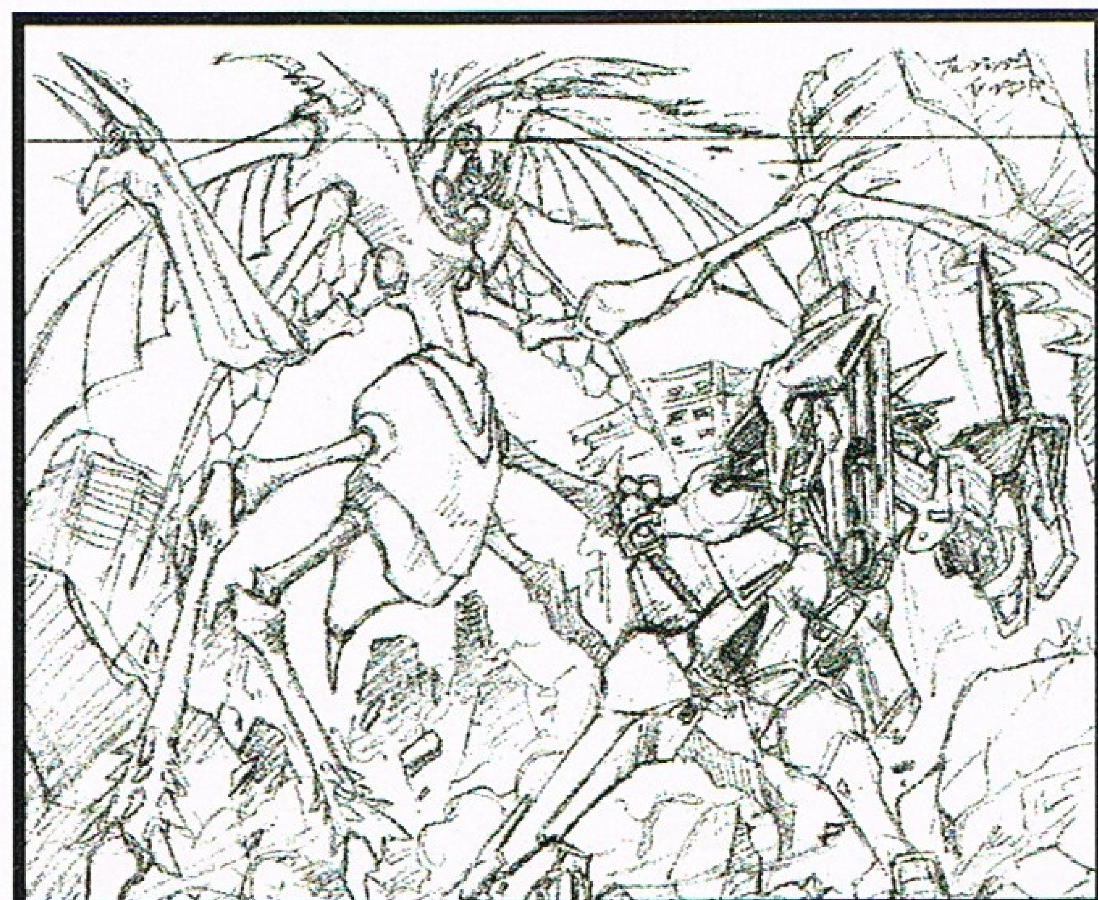






En este mundo devastado aparece Kaido Yuji, un joven que fue sometido al Sueño Frío (hibernación), con la esperanza de encontrar en el futuro un remedio para la enfermedad mortal que padecía. Pero eso fue en el 2009. Despertado repentinamente, debe enfrentarse a una ciudad sin vida, a unas personas a las que no entiende, a una nueva vida sin familia, sin amigos, luchando contra unos seres aterradores que acabaron con todo lo que fue su vida.

A partir de este punto se desarrolla una historia de 26 episodios –llamados *factores*– en los que se describen los sentimientos y reacciones que Yuji tiene hacia la nueva realidad que le ha tocado vivir. La caracterización de todos los personajes es realmente magistral, espe-





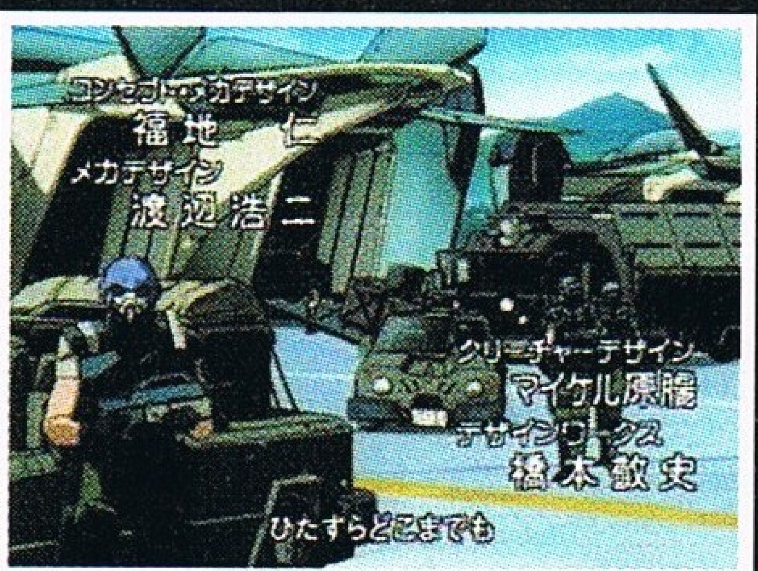


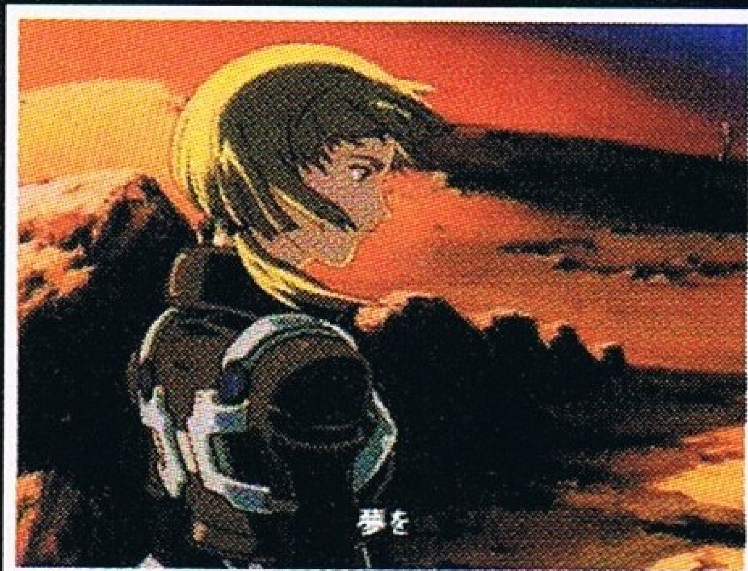
el único punto flojo de esta serie sean los mechas, algo parecidillos a antiguas y no tan antiguas producciones de **Sunrise**.

En definitiva, se trata de una serie que destaca por su intrigante argumento y su angustiante ambientación. La muerte y la desesperación os esperan al otro lado de la puerta... si queréis enfrentaros a ellas.

César Guarde









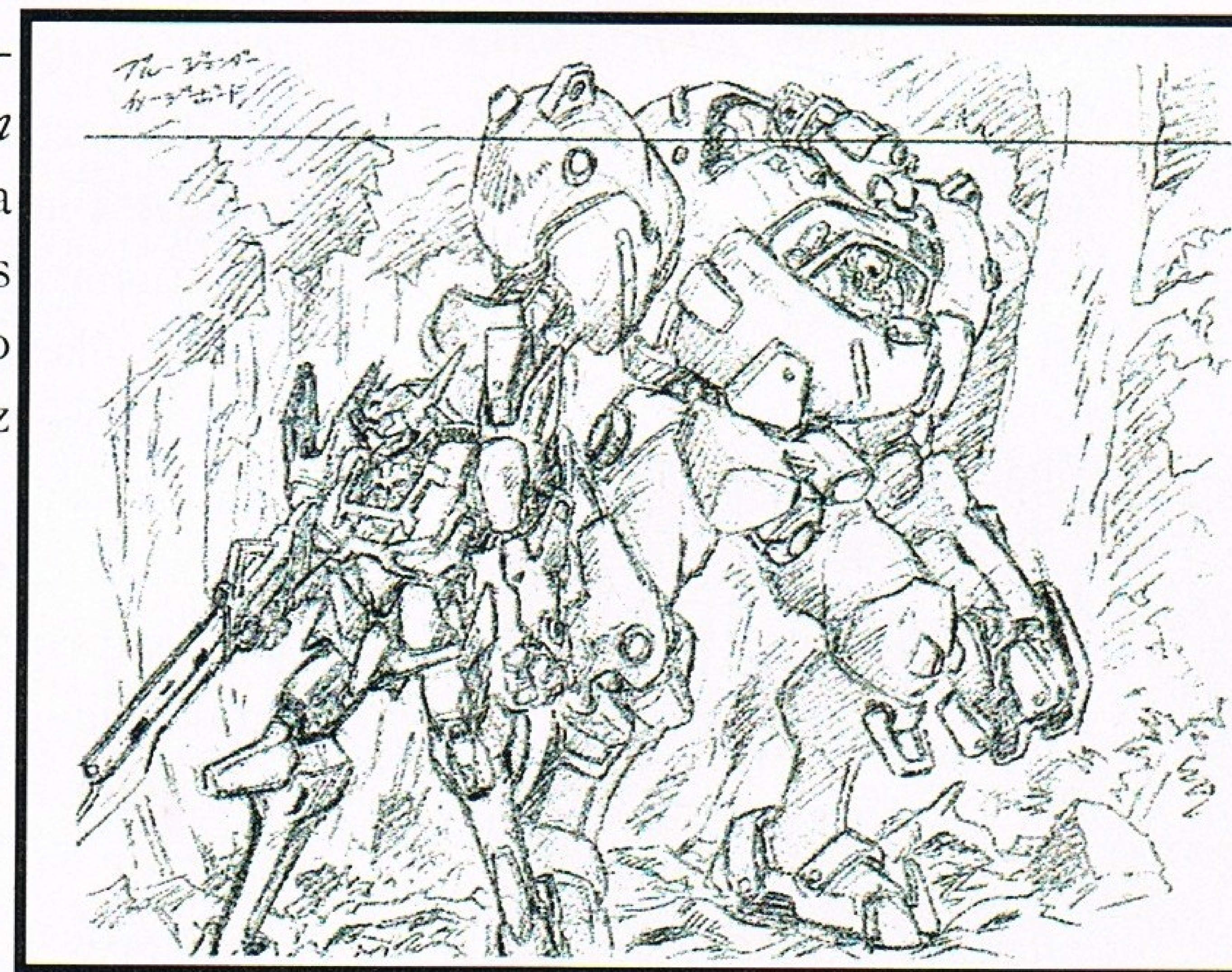


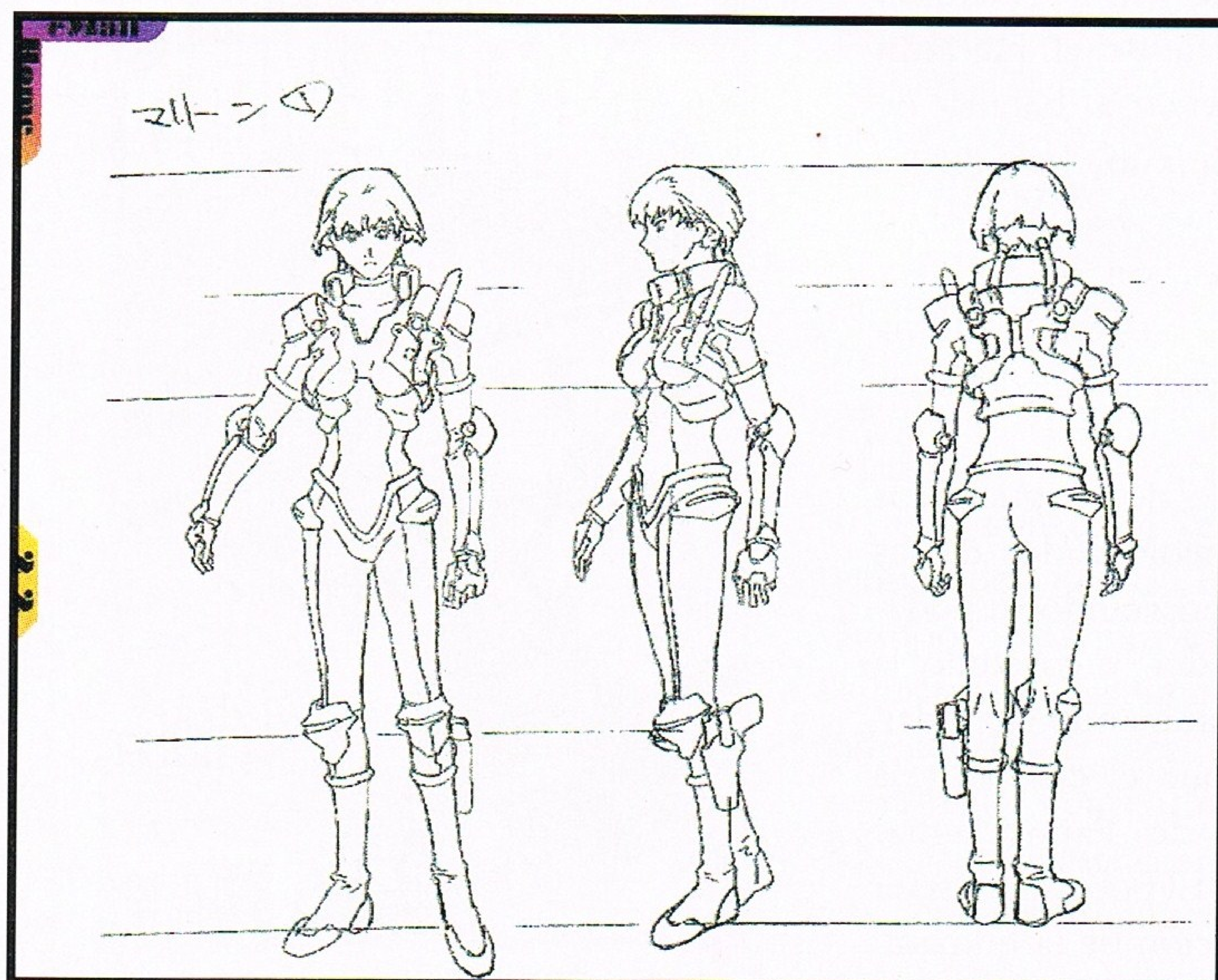


cialmente en lo que respecta al protagonista, que se encuentra totalmente perdido en un mundo desconocido. Las expresiones de horror y angustia ante los Blue están realmente conseguidas, y la ambientación que rodea a toda la serie –semejante a las películas de zombis de Romero– consiguen que el espectador llegue a sentirse metido dentro de la historia.

ASPECTOS TÉCNICOS

Uno de los aspectos de esta serie que resultan más extraños es sin duda el diseño de personajes, que a veces puede parecer hasta feo, pero que a pesar de ello conserva un cierto atractivo, un buen contraste con la ambientación que se respira. Le acompaña una música de lo mejorcito, especialmente el opening, con bastante ritmo, y una BGM propia de producciones como *Gasaraki* o *Brain Powerd*. En el terreno de la animación, fruto de los esfuerzos de **AIC**, tampoco podemos quejarnos. Tal vez





FICHA TÉCNICA

Dirección: Abe Masashi
Planificación: Oohata Kôichi
Organización: Hasegawa Katsumi
Diseño de personajes: Kisaki Bunchi
Animación: AIC
Historia original: Abe Masashi

BATTLEGODS

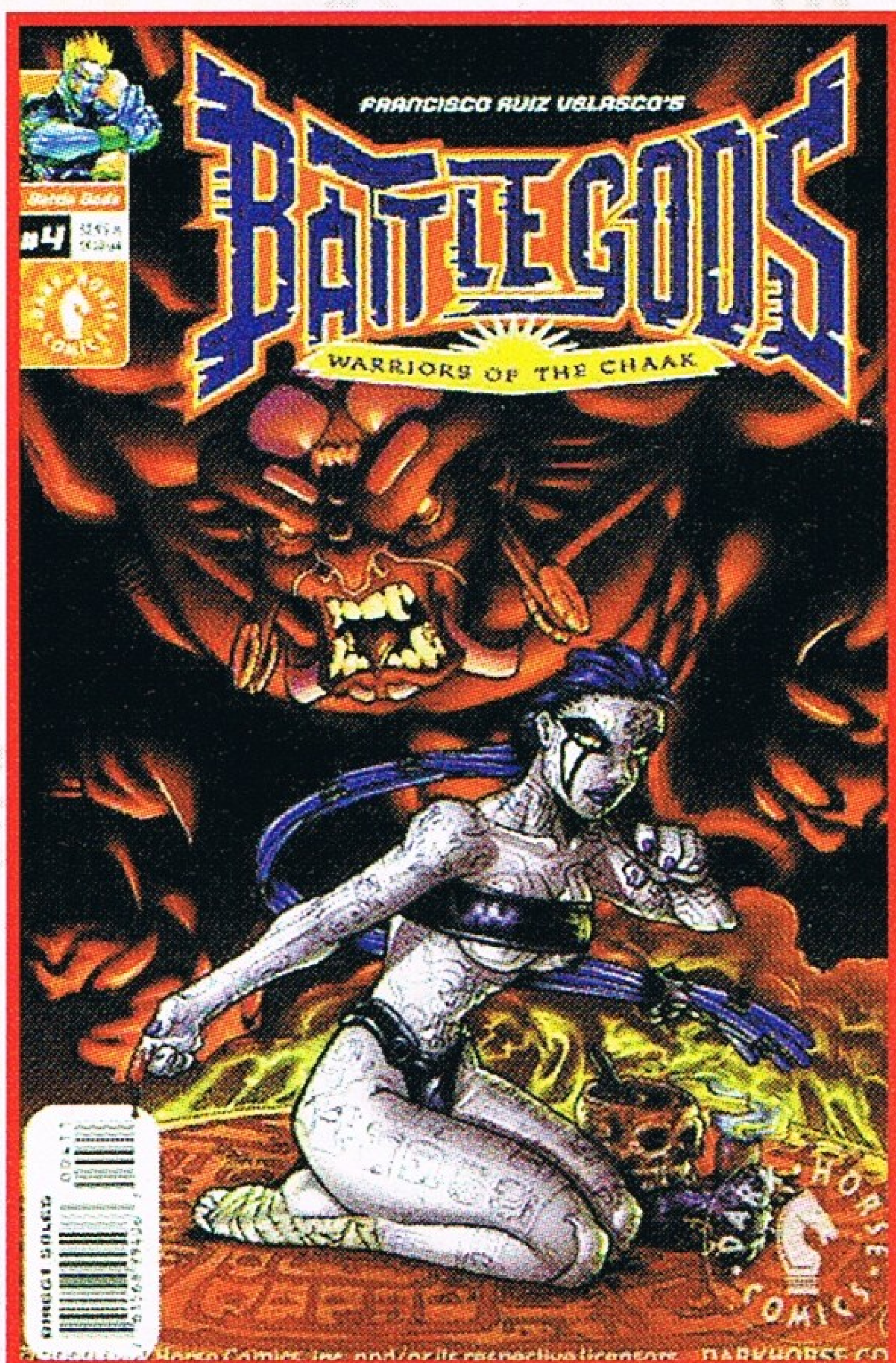
En el año 700 A.D. un legendario guerrero maya obtuvo el poder de los antiguos dioses y por ello los enfureció. Ahora en el año 2065 la llave para conseguir ese poder esta a punto de ser descubierta, despertando los durmientes dioses e iniciando "El Chaak" , un torneo para determinar el campeón mundial de lucha... y el destino de toda la especie humana.

En el año 700 A.D. un legendario guerrero maya obtuvo el poder de los antiguos dioses y por ello los enfureció. Ahora en el año 2065 la llave para conseguir ese poder esta a punto de ser descubierta, despertando los durmientes dioses e iniciando "El Chaak" , un torneo para determinar el campeón mundial de lucha... y el destino de toda la especie humana.

HISTORIA

700 A.D., en algún lugar donde algún día estará Guatemala, éste será su ultimo día, su batalla final. En lo alto de un templo en el gran Yaxchilan, encontrarán sus destinos. Dos hombres ... guerreros, ningún dios ni demonio. Sólo energía.

Nunca en la historia del mundo han existido dos hombres así.

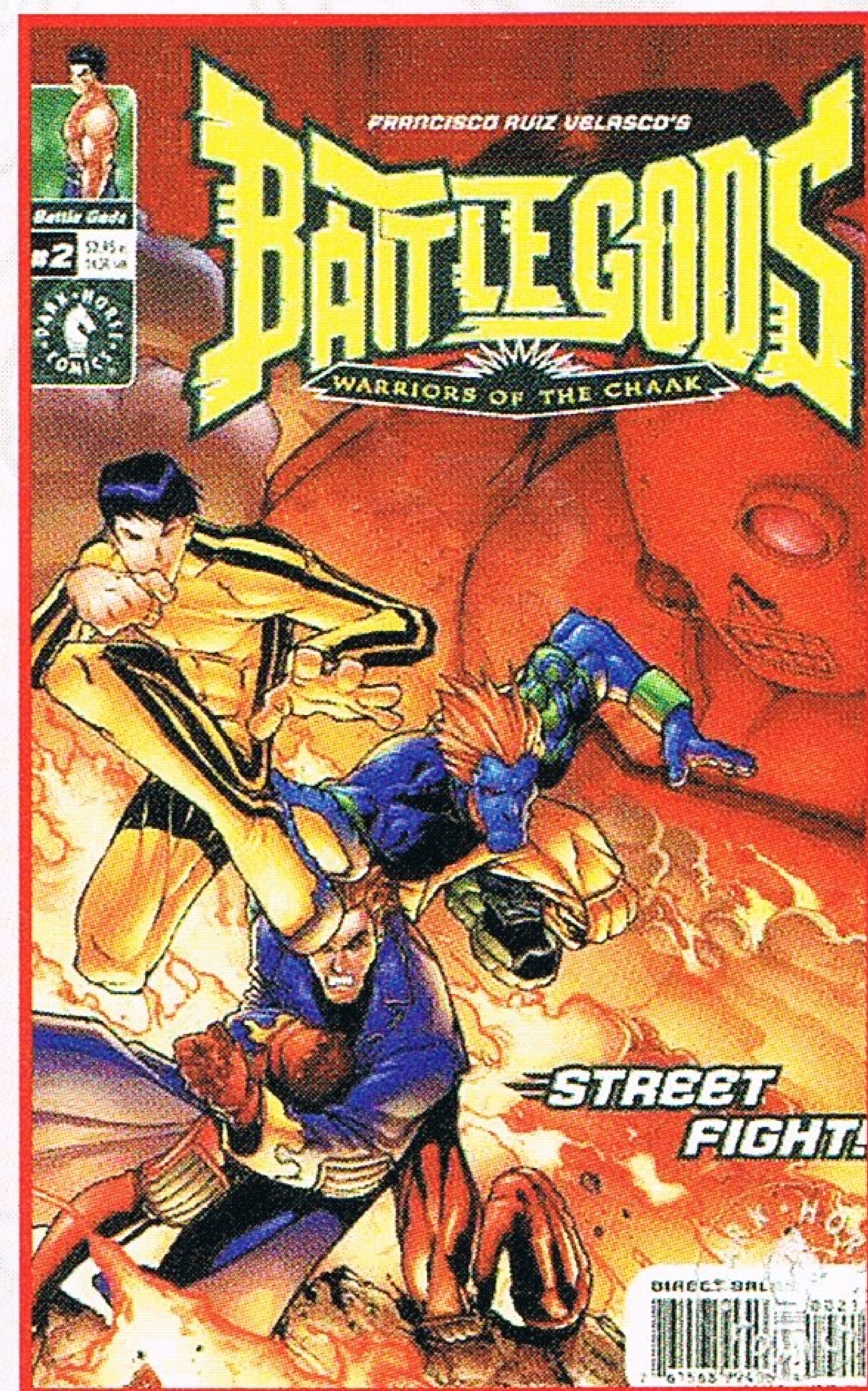


Imbuidos por el poder de los dioses, el cual se ha filtrado en la tierra desde el albor de los tiempos, su combate sacude la tierra y rasga el cielo, dan a conocer el "Huracan", lugar donde los dioses duermen... esperando el día del fin de su letargo y así juzgar al mundo. Estos dos guerreros son Parajo-Jaguar y Cabracan, y su increíble batalla casi es la prueba de que el final de la raza humana ha llegado, mientras cuatro de los dioses ancestrales son despertados de su sueño infinito y bajados a la tierra para parar la poderosa lucha. La leyenda dice que un día, una batalla señalará el fin del reinado del hombre sobre la tierra, pero Thuul Can Chac, Chel, Pak-At, y Pauahtun han sido enviados desde el Huracan para suprimir la viciosa batalla de Parajo-Jaguar y Cabracan. Los dioses han determinado que esta batalla, a pesar de su la liberación de poder y fuerzas destructivas, no será la última batalla del hombre, con lo que debe ser detenida.



Cuando sólo uno de los guerreros quede en pie los encolerizados dioses despachan al otro encerrando su poderoso cuerpo en piedra, y cortando la cabeza del cuerpo, atrapando su poder. Los dioses saben que el cuerpo y la cabeza de piedra de Parajo-Jaguar nunca serán unidos. El poder para traer la completa destrucción de la humanidad está otra vez en sus manos. Así el dios Chac en el interior de los oscuros y verdes bosques de Guatemala, espera hasta que el fin de los días esté al alcance de su mano.

Cientos de años después, las culturas guerreras de Sudamérica siguen creyendo en la leyenda, y luchadores profesionales se reúnen en la ciudad de Tuxtla en el sur de Méjico para la "Lucha Libre", el torneo de la batalla final. Las competiciones anuales para determinar el campeón definitivo se han complicado incrementado la complexión y la avanzada tecnología a lo largo de los años, creando anillos de alta tecnología equipados con poderes que hacen a los combatientes más rápidos y las luchas más peligrosas. Las tradicionales cuerdas del ring han sido sustituidas por sistemas de propulsión de salto, los cuales permiten a los participantes lanzarse literalmente contra sus oponentes. Con las ventajas de la







tecnología avanzada y la introducción de elementos extraños , incluida magia negra y ocasionalmente armas ilegales, en esta competición, es prácticamente imposible predecir el ganador. Pero un hombre, Chilbacan, ha alcanzado lo que muchos guerreros sólo han soñado. Ha ganado tres veces en la "Lucha Libre" y en el camino ha obtenido salud, fama, y poder.

Chilbacan es un poderoso pero solitario guerrero. Su espíritu está vació y está tan vació que sólo puede llenarlo con la lucha y conflictos. Pero también es invencible, no hay guerreros en el circuito de lucha con la voluntad o el poder retar a Chilbacan. A pesar de sus increíbles habilidades, Chilbacan se retira, y espera a que el único guerrero que no ha vencido nunca, El Charro, regrese al ring.

En la ciudad de Chapa de Corzo,



vive un Águila Guerrera conocida como Mita. La cual con su bastón de hechizos ha revelado la presencia de un poder mayor nunca visto desde los tiempos de Parajo-Jaguar y Cabracan. Así que se sorprende cuando el noble EL Charro entra en uno de los peores salones del pueblo justo antes del comienzo de la "Lucha Libre".

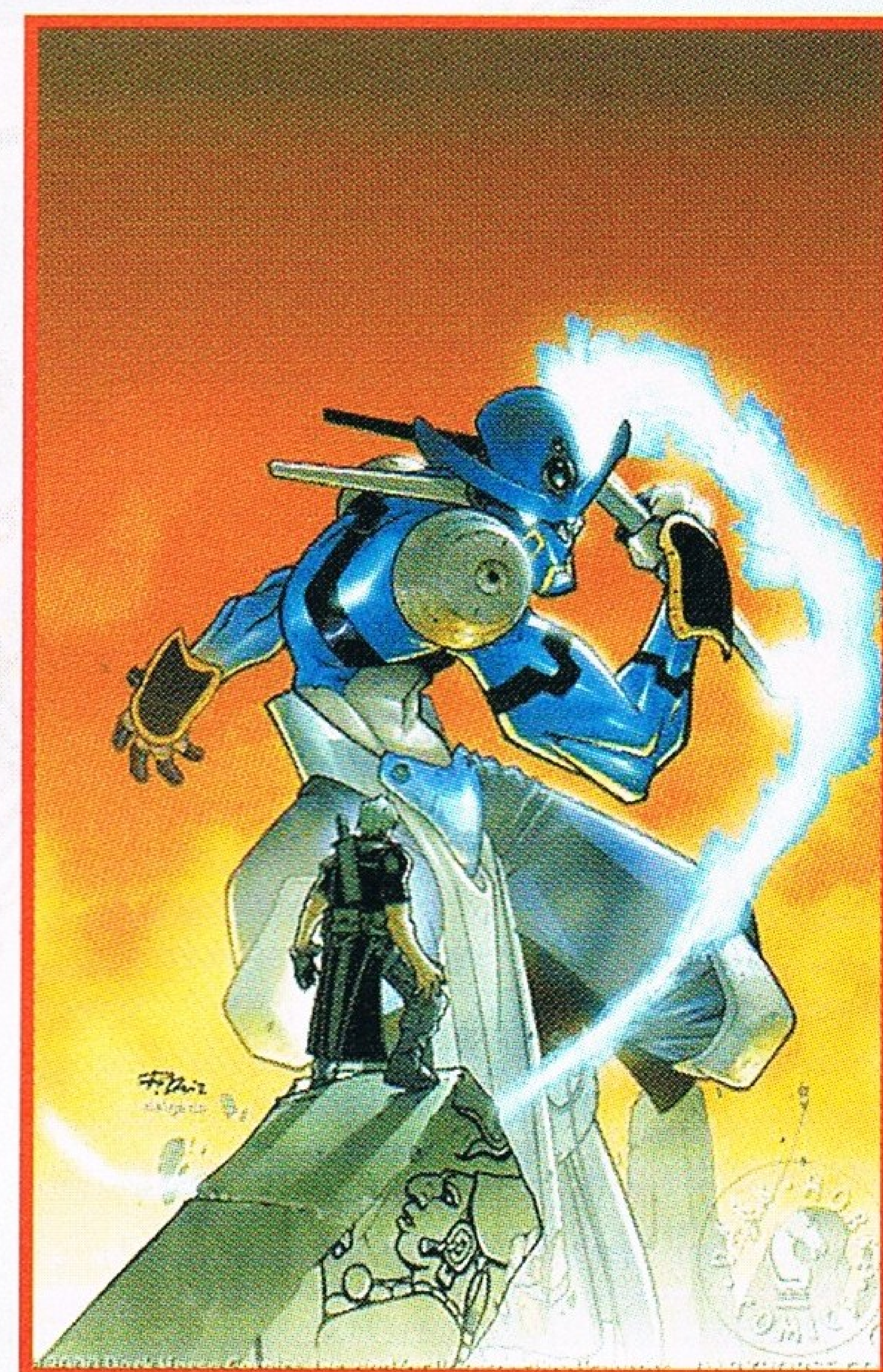
Si Chilbacan y El Charro se iban a encontrar otra vez en combate, la gloria del legendario Parajo-Jaguar y el poderoso Cabracan estarán otra vez en combate, pero la vigilancia de los dioses guerreros no estará lejos.

OPINIÓN

Bueno, siguiendo con lo visto hasta ahora, este género que parece que entre los yanquis está teniendo buena aceptación y espero que entre vosotros lectores estéis sintiendo el gusanillo de pillaros alguna serie de este tipo. Bueno analizando esta miniserie de nueve números, se ve un claro parecido con Mortal Kombat, puesto que eso de salvar el mundo, o decidir el destino da la humanidad base de porrazos, no es muy original. El caso es que el dibujo recuerda bastante el estilo de Madureira, dibujante puntero en los EEUU, con color infográfico ya muy extendido en la industria yanqui. Tampoco hay mucho que decir ya que la historia es bastante rica en contenido por aquello de mezclar leyendas e historia reales con el futurismo de aparatos hi-tech e incluso magia negra. Todo esto con una buena ración de porrazos



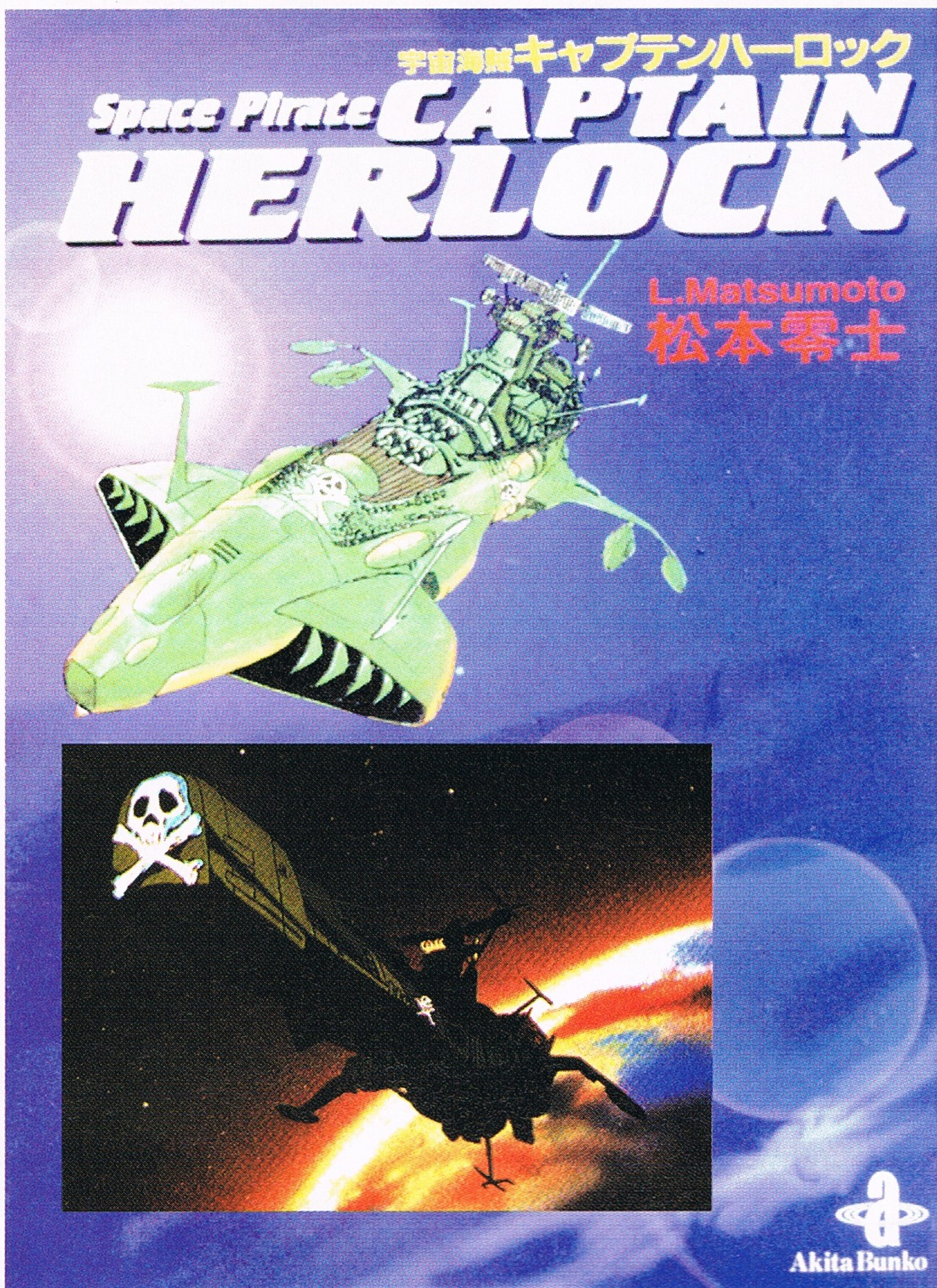
variados y acción a toda velocidad. El caso es que por lo que respecta al dibujo en general está un poco verde, ya que es la primera obra publicada a lo grande por el autor, esperemos que



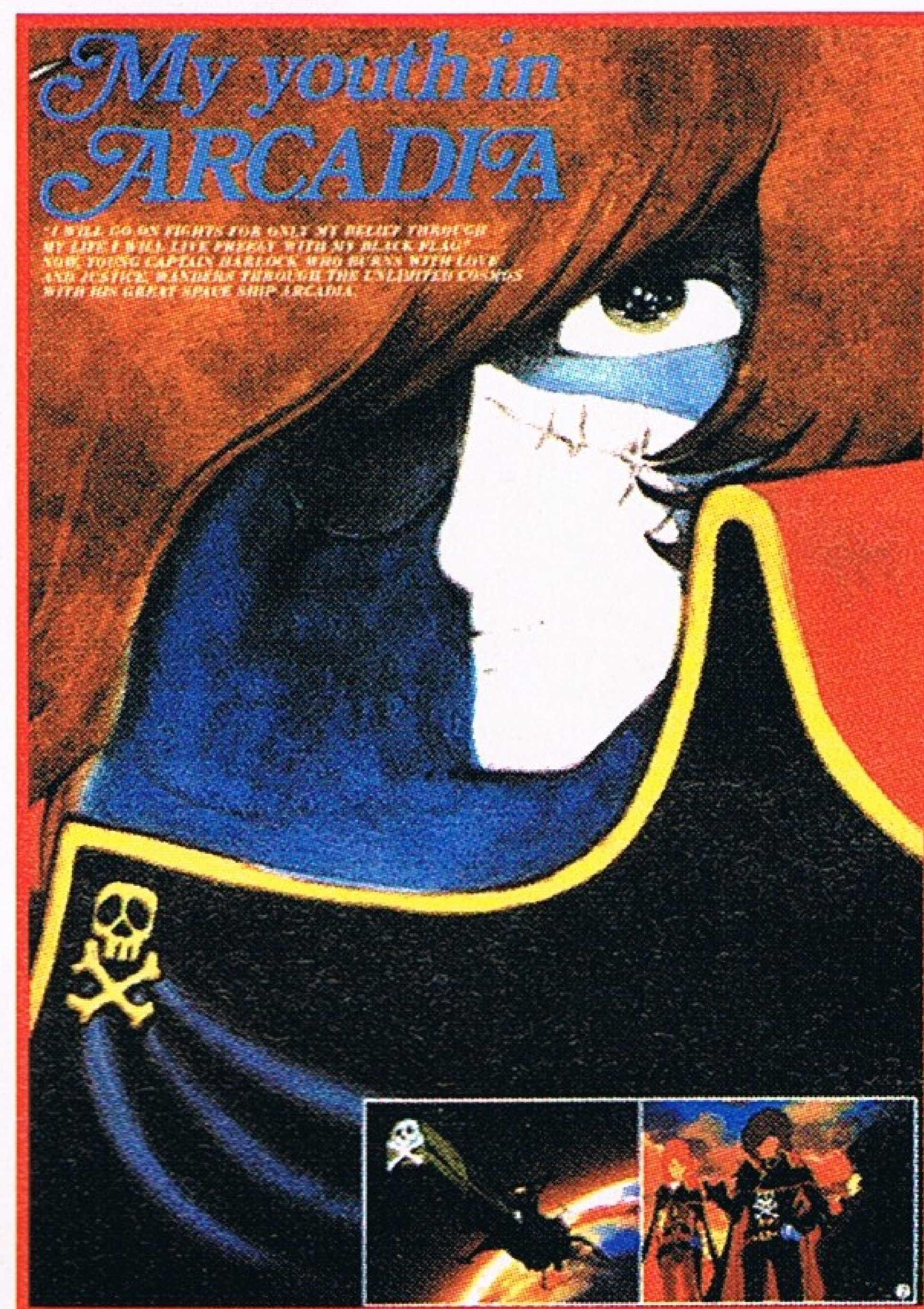
con el tiempo alcance cotas inimaginables, porque Francisco Ruiz Velasco y su entintador Edgar Delgado prometen en este mundillo.

Y como dijo una vez un monstruo de la última pantalla: "Sed malos y no hagáis nada que yo nunca haría"

Pablo García "Kalamar"
memomio@svalero.es







Pese a ser muy poco conocido en occidente, **Leiji Matsumoto** es considerado uno de los papás del manga actual, concretamente, el padre del manga de ciencia ficción. Quizás sus mangas no serán conocidos fuera de Japón, pero sí lo es un anime basado en un manga suyo, que aterrizó en España a mediados de los 80 de la mano del canal autonómico **TV3**. Estamos hablando, por supuesto, de *Capitán Harlock*, la misteriosa historia de un pirata espacial.



HARLOCK EN ESPAÑA

Capitán Harlock tiene en su palmarés el hecho de ser el primer anime emitido por la cadena **TV3**, lo que le convierte en uno de los primeros animes emitidos en estas tierras, si no el primero, años antes del boom de **Son Goku** y compañía, allá por el año 85.

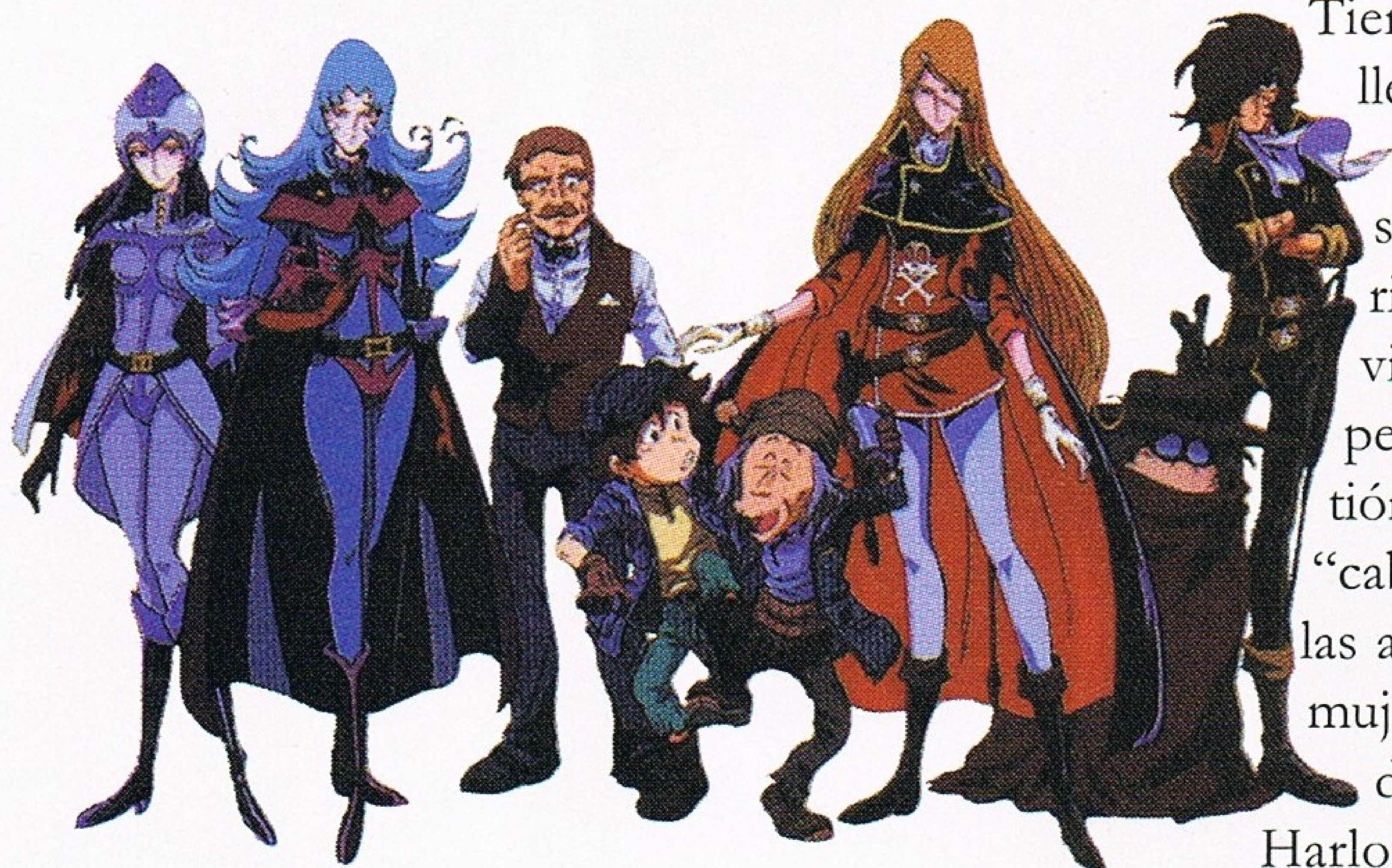
La melancólica saga del pirata espacial Harlock tuvo en vilo a muchos telespectadores durante el tiempo en que se emitieron sus 42 episodios, producidos en el año 1978 por la prestigiosa **Toei Animation**.

Casi 15 años más tarde, este anime fue repescado por la cadena andaluza **Canal Sur**, que emitió el anime durante este año 2000. Recientemente, **Televisió de Catalunya** ha desempolvado los rollos de *Harlock* gracias a la insistencia de los internautas que visitaban la web del programa **3xl.net** y que pedían volver a ver este icono del anime. Actualmente, *Harlock* se encuentra en antena en el **Canal 33**, los fines de semana al mediodía.

EL ARGUMENTO

El año es el 2977, y la Tierra está sumida en una profunda apatía. Los políticos, corruptos, no se preocupan más que de sus propios hobbies, la gente, hastiada, ha perdido toda gana de vivir. En medio de toda esta apatía, destaca la figura del Capitán Harlock, que con su poderosa nave espacial, la Arcadia, surca el espacio luchando contra los enemigos de la Tierra.

Curiosamente, los habitantes de la Tierra tienen a Harlock por un enemigo, por un simple pirata, y cada vez que le divisan intentan perseguirle desganadamente con sus deterioradas naves y armas, sin éxito.



En todo esto, impacta contra la Tierra un gran meteorito, que lleva grabadas en su superficie extrañas letras. Los terrestres, sin embargo, ignoran al meteorito y siguen con su patética vida, haciendo caso omiso al peligro. El meteorito en cuestión resulta ser una especie de "caballo de Troya" enviado por las amazonas, una extraña raza de mujeres-vegetales guerreras, que desean conquistar la Tierra. Harlock, entonces, decide luchar contra estas amazonas para impedir que se apoderen de la Tierra, aunque en la misma Tierra no reconozcan su sacrificio y lo sigan considerando un pirata enemigo.

A partir de aquí, las aventuras de Harlock y de la tripulación de su nave, la Arcadia, se irán desarrollando para deleitarnos con un fabuloso anime, un anime antiguo pero todavía totalmente válido.



MATSUMOTO Y SUS OBRAS

La verdad es que **Leiji Matsumoto** creó un fantástico manga, que fue trasladado fielmente a la pequeña pantalla con el anime del que podemos disfrutar ahora en España.



Sus estilizados dibujos, que ahora parecen "viejos" y "obsoletos", tienen en realidad una gran profundidad; sus personajes son enigmáticos y bien definidos. Del mismo Capitán



Harlock emana una especie de nostalgia, de melancolía, que traspasa las páginas del manga y llega directamente al lector. Seguramente, la extraña manera que tiene **Matsumoto** de dividir las páginas en viñetas, con viñetas muy largas vertical u horizontalmente, ayuda también a transmitir al lector esta melancolía.

Otras grandes obras de **Matsumoto,** altamente recomendables, son *Uchû Senkan Yamato* (Nave espacial Yamato), *Queen Emeraldas* o *Ginga Tetsudô 999* (Ferrocarril galáctico 999).

Ahora que gracias a las obras de **Tezuka** (*Adolf, Black Jack*), se han entreabierto las puertas para manga clásico en España, esperemos que se abran un poquitín más para incluir también algo de **Matsumoto**. Se lo merece.

Marc Bernabé
(m-bernabe@dreamers.com)



FICHA TÉCNICA

Título original: ***Uchû kaizoku captain Herlock***
Autor: ***Leiji Matsumoto***
Editorial: ***Akita Shoten***
Colección: ***Akita Bunko***
Núm. de volúmenes: ***3 (ed. de bolsillo)***
Años de publicación: ***1977-1979***
Productora anime: ***Toei Animation***
Episodios 1ª parte: ***42 (+2 películas)***
Episodios 2ª parte: ***22***
Año de emisión (Japón): ***1978 (1ª parte) / 1982 (2ª parte)***

3D ACTION-SHOOTING GAME for PlayStation

GHOST IN THE SHELL OFFICIAL ART BOOK

攻殻機動隊

GHOST IN THE SHELL™

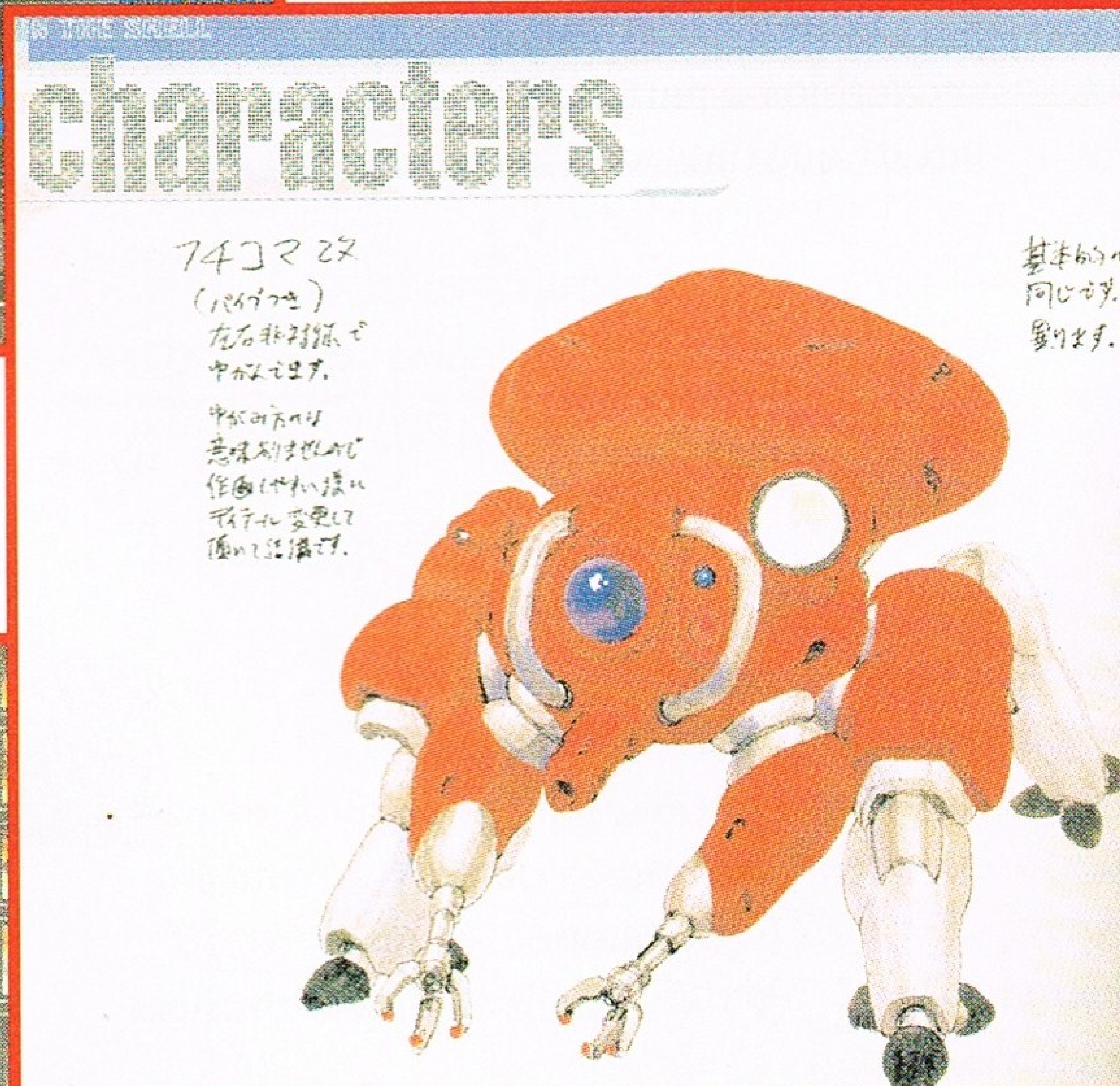


Este mes comentaremos un Art book un tanto especial, ya que se trata de un Art book dedicado a los diseños de un videojuego, en este caso al juego de playstation de Ghost in the Shell. El precio de este Art book es de 2000 yenes, lo cual me parece un precio pequeño por las mas de 100 paginas a color que lo componen.

La primera parte esta compuesta por las imágenes extraídas de la presentación del juego, que por cierto es una de las mejores que he visto nunca. Tras una pequeña introducción en la que se comenta la idea general del juego y una escueta reseña al manga de **Masamune Shirow** empieza de verdad el Art book. Los diseños de los personajes creados por **Masamune Shirow** ocupan desde la pagina 11 a la 25, un detalle curioso es que junto a los diseños originales de **Shirow** aparecen los diseños de **Hiroyuki Kitakubo** que fue el encargado de la animación de todas las secuencias de video del juego. La animación en esas secuencias es excepcional y para aquellos que en la película original de Ghost in the Shell dirigida por **Mamoru oshii** se quedaron descontentos con el diseño de personajes, en estas animaciones no tendrán queja alguna, los personajes son idénticos a los del manga, incluso en sus bocas de pulpo cuando se quedan extrañados.

Otro de los puntos fuertes de este Art book son las paginas dedicadas a los diseños de todos y cada uno de los enemigos que se encontrara el pequeño fuchikoma protagonista a través de las 12 fases de las que consta el juego. Los diseños de los Landmates de **Takahiro Matsushima** no desmerecen el conjunto general del Art book , pero claro no se le puede comparar con el maestro **Masamune Shirow**.



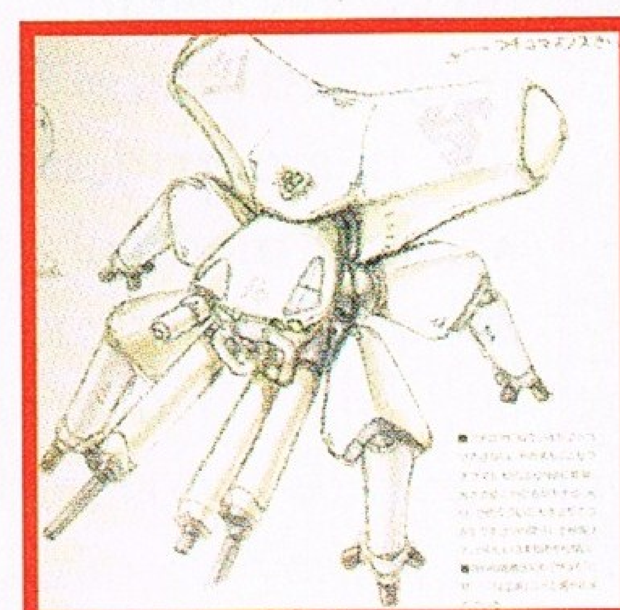




Las únicas páginas en blanco y negro de todo el Art book están dedicadas a una pequeña entrevista con todo el staff de la producción del videojuego y mi parte preferida de cualquier Art book, el Story board y todos los bocetos preliminares creados antes de la producción final.

Y para terminar de rematar este completito Art book una serie de ilustraciones originales creadas específicamente para promocionar este juego, la única pega es que no hay ninguna de **Masamune Shirow**, son todas de **Toshihiro Kawamoto**.

En definitiva, el Art book no es ninguna maravilla, pero tiene muchas curiosas y merece la pena darle una oportunidad ya que su precio es muy reducido en comparación con otros Art book que ofrecen menos y de menor calidad.



Morpheus



日本語は易しいよ！
第22課：副詞

Curso de Japonés

Lección 22: Los adverbios

Preparados para estudiar? ¡Bienvenidos a la sección más educativa de Dokan! Tras haber visto los pronombres (l.7), los sustantivos (l.11), los adjetivos (l.13 y 14), las partículas gramaticales (l.16) y los verbos (l.18, 19 y 20), esta vez veremos otra categoría gramatical: los adverbios. Como ya sabéis, los adverbios son palabras invariables que modifican el significado del verbo o adjetivo al que preceden. Palabras como "hoy", "extremadamente" o "muy" son adverbios.

Para repasar anteriores lecciones mencionadas durante el texto, recordad la página web:
http://www.dreamers.com/nihongo/

¿Cuántos adverbios hay?

Los adverbios del japonés, al igual que los del castellano, son uno de los tipos de palabras más difíciles de manejar y de utilizar correctamente. De todos modos, diremos que hay muchos adverbios y de muchas clases distintas, y que es fundamental dominar al menos los más básicos ya que se utilizan con profusión tanto en la conversación como en los manga.

Como habréis visto, os ofrecemos también en esta lección los tradicionales cuadros gramaticales y de vocabulario.

En el cuadro azul tenéis una lista de adverbios; son quizás los más utilizados en japonés y vale la pena aprendérselos.

Los hemos dividido según sean adverbios de tiempo, de lugar, de modo o de cantidad.

	漢字 kanji	ローマ字 rômaji	翻訳 traducción
tiempo	今	ima	ahora
	今日	kyō	hoy
	昨日	kinō	ayer
	明日	ashita	mañana
	まだ	mada	aún, todavía
	もう	mō	ya
	いつ	itsu	¿cuándo?
lugar	下に	shita ni	debajo de
	上に	ue ni	encima de
	側に	soba ni	al lado de
	前に	mae ni	delante de
	後ろに	ushiro ni	detrás de
modo	きっと	kitto	ciertamente
	ゆっきり	yukkuri	lentamente
	よく	yoku	mucho, bien
	どんなに	donna ni	¿cómo?
cantidad	いくら	ikura	¿cuánto?
	何	nani	¿qué?
	大変	taihen	muy
	たくさん	takusan	mucho
	十分	jūbun	suficiente
	だけ	dake	solamente
	少し	sukoshi	poco
	ちょっと	chotto	poco
	もっと	motto	más

Fabricando adverbios

En español es muy fácil formar adverbios a partir de adjetivos. En muchos casos sólo hay que añadir el sufijo "-mente" al adjetivo y obtendremos un adverbio.Ej. fácil=fácilmente, alto=altamente, ruidoso=ruidosamente, etc.

En japonés también existe una manera muy parecida de formar adverbios a partir de adjetivos. Ya sabéis que en japonés existen dos tipos de adjetivo, el adjetivo "i" (l.13) y el adjetivo "na" (l.14). Según el tipo de adjetivo las reglas de formación de adverbios cambian, como podemos ver en el cuadro amarillo.

1) Adjetivos "i": quitamos la i final y añadimos ku. Ej. atarashii (nuevo). Quitamos la i final=atarashi / añadimos ku= atarashiku (nuevamente)

2) Adjetivos "na": cambiamos la na final por ni. Ej: kantan-na (fácil)-> kantan-ni (fácilmente)

Podéis fabricar vuestros propios adverbios a partir del vocabulario "adjetival" que dimos en las lecciones 13 y 14.

Otros tipos de adverbios

Existen otras maneras de formar adverbios que vale la pena comentar brevemente.

-Añadiendo el sufijo 的に -teki ni. Ej. 具体 (gutai, concreto)= 具体的に (gutai-teki ni, concretamente).

-Se emplean como adverbios los participios y gerundios de muchos verbos: 喜んで (yorokonde, alegremente) / はじめて (hajimete, por primera vez).

-Hay también adverbios formados por la repetición de una palabra: 時々 (tokidoki, a veces), しばしば (shibashiba, a menudo), いちいち (ichiichi, uno por uno)

Frases de ejemplo

Los adverbios suelen estar situados delante del verbo o adjetivo al que modifican, al contrario que en castellano, que van detrás.

	Adjetivo	Signific.	Regla	Adverbio	Significado
Adj "i"	新しい *atarashii*	nuevo	～いく ~i ku	新しく *atarashiku*	nuevamente
	強い *tsuyoi*	fuerte		強く *tsuyoku*	fuertemente
	大きい *ookii*	grande		大きく *ookiku*	grandemente
Adj "na"	便利な *benri-na*	cómodo	～なに ~na ni	便利に *benri-ni*	cómodamente
	静かな *shizuka-na*	tranquilo		静かに *shizuka-ni*	tranquilamente
	簡単な	fácil		簡単に	fácilmente

Ej: comer mucho (mucho=adv.)
たくさん食べる
takusan taberu (takusan (adv.)=mucho, taberu=comer)

Veamos ahora algunas frases con adverbios.

a) Adverbio de lugar 前に (mae ni, delante): 私はテレビをテーブルの前に置く
watashi wa terebi o teeburu no mae ni oku.
yo PS televisor PD mesa PP delante de dejar
Yo dejo el televisor delante de la mesa

b) Adverbio de modo (yukkuri, lentamente): ゆっくり
私は彼女をゆっくり抱く
watashi wa kanojo o yukkuri daku
yo PS ella PD lentamente abrazar.
Yo la abrazo lentamente (a ella).

c) Adverbio de tiempo まだ (mada, todavía):
料理はまだ出来ていない。
ryōri wa mada dekite inai.
comida PS aún estar listo (gerundio neg).
La comida todavía no está lista

d) Adverbio de cantidad ちょっと (chotto, poco):
ちょっと待ってください
chotto matte kudasai
poco espera por favor.
Espera un poco, por favor.

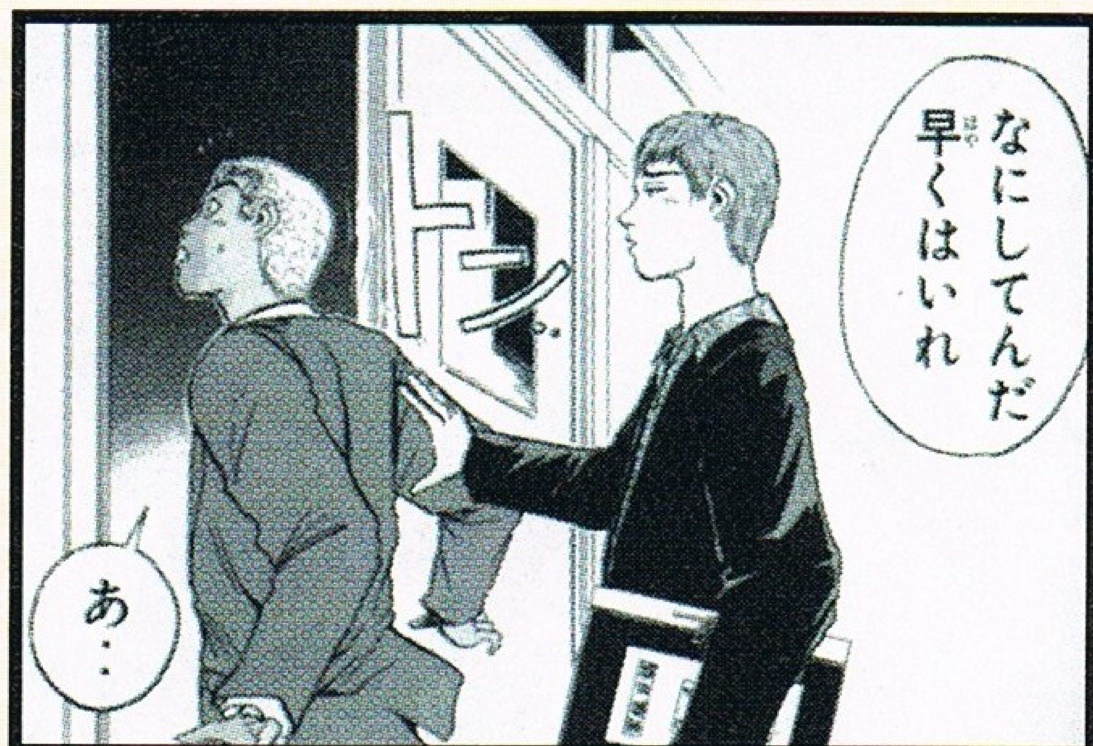
e) Adverbio 静かに (shizuka-ni, tranquilamente)
彼は静かに勉強します。
kare wa shizuka-ni benkyō shimasu
él PS tranquilamente estudiar hacer
Él estudia tranquilamente.

Bueno, la teoría termina en este punto. Os dejamos ya con los manga-ejemplos.

漫画例

Manga-ejemplos

Como de costumbre, la segunda página del curso de japonés está dedicada a los ejemplos sacados directamente de manga japonés que ilustran lo explicado en la primera página de teoría. ¡Vamos a por los adverbios!



Fujisawa Tôru / GTO, Kôdansha

Onizuka: なにしてんだ早くはいれ
nani shiten da hayaku haire
Qué hacer ser rápido entrar (imperativo)
¿Pero qué haces? ¡Entra ya!

En esta viñeta de la popular serie GTO podemos ver un ejemplo clarísimo de la utilización de un adverbio derivado de un adjetivo "i". Se trata del adverbio hayaku (rápidamente, enseguida), derivado del adjetivo hayai (rápido, pronto). Para formar adverbios a partir de adjetivos "i" solamente hay que sustituir la i del adjetivo por ku. Efectivamente: hayai->hayaku. Respecto a la palabra hayai, vale la pena comentar que según el kanji con que se escriba, esta palabra cuenta con dos significados un poco distintos. El primer hayai (早い), que vemos aquí, significa "rápido (de tiempo), pronto" y el segundo (速い) es "rápido (de velocidad)".



Konomi Takeshi / Tennis no ojôsama, Shûeisha

Espectador: きれいに抜いた！？
kirei ni nuita!?.
bonito (adv) pasar
¿¡Pasó limpiamente!?

En el ejemplo de GTO hemos visto como se forma un adverbio a partir de un adjetivo "i". En este ejemplo podemos ver qué pasa con los adjetivos "na". Como podéis ver resumido en la tabla de la página anterior, los adjetivos "na" cambian el na por ni para formar el adverbio. Efectivamente, kirei-na->kirei ni En este ejemplo, el adjetivo kirei-na (bonito, limpio), se convierte en el adverbio kirei ni (limpiamente, bonitamente).

Enemigos: 今だ囲んでたたんじまえ！！
ima da kakonde tatanjimae!!
Ahora ser rodear pegar (imp.)
¡Ahora! ¡Rodeadle y a por él!

Uno de los adverbios de tiempo más sencillos y más fáciles de utilizar es ima (ahora). Se utiliza en infinidad de ocasiones, como por ejemplo en esta viñeta de Rurôni Kenshin.
Ya vimos un ejemplo muy claro de la utilización de la palabra ima en la lección 12 (las horas):
Para decir "¿qué hora es ahora?", la siguiente frase es muy utilizada:
今は何時ですか。
ima wa nan ji desu ka
ahora PS qué hora ser P?



Watsuki Nobuhiro / Rurôni Kenshin, Shûeisha



Togashi Yoshihiro / Yû Yû Hakusho, Shûeisha

Kurama: 仮に　敵の力がまったく未知のものだったら…
kari ni　teki no chikara ga mattaku michi no mono dattara...
Suponer enemigo PP fuerza PS totalmente desconocido cosa ser
Supongamos que el poder del enemigo es totalmente desconocido

Existen muchos más adverbios en el japonés, que no son derivados de adjetivos. La verdad es que los adverbios son unas de las palabras más complicadas de dominar en el japonés, ya que expresan un matiz normalmente muy importante para entender ciertas frases. Por ejemplo, en esta frase vemos dos adverbios, kari ni (hipotéticamente, suponiendo que) y mattaku (completamente, enteramente), que dan matices importantísimos para entender lo que quiere decir Kurama.



Matsumoto Izumi / Kimagure Orange Road, Shûeisha

Kyôsuke: はじめてのんだお酒の味は･･･
hajimete nonda o-sake no aji wa...
Por primera vez beber (pasado) sake PP sabor PS
El sabor del alcohol que probé por vez primera...

Sin embargo, hay otras maneras de formar adverbios. Una manera bastante común es añadiendo el sufijo 的に (teki ni) a ciertos sustantivos, como por ejemplo en la palabra 積極的に (sekkyokuteki ni, positivamente, optimísticamente), derivada del sustantivo 積極 (sekkyoku, positivo, optimista). Otra manera es utilizando el gerundio de ciertos verbos, como en este ejemplo, en el que se utiliza el adverbio はじめて (hajimete, por primera vez), gerundio del verbo はじめる hajimeru (empezar).

GLOSARIO

Forma de diccionario: Variedad coloquial o vulgar de la conjugación de un verbo.
Forma -masu: Variedad formal de la conjugación de un verbo.
Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede.
PE: Partícula Enfática. La mayoría de partículas de final de frase expresan énfasis o añaden cierto matiz. Ej: ne, yo, zo...
PI: Partícula de Comp. Indirecto. Ej: ni
PP: Partícula Posesiva. Ej: no
PL: Partícula de Lugar. Ej: de, ni
PS: Partícula de Sujeto Ej: ga, wa

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com

練習 EJERCICIOS

Una vez más tendréis que afilar los lápices y estrujaros las meninges con los ejercicios del Curso de Japonés. Las respuestas a las preguntas, en la próxima Dokan, y para los ansiosos, en la web oficial: www.dreamers.com/nihongo/

1- ¿Qué significa el adverbio 側に (soba ni)? ¿qué tipo de adverbio es (de tiempo, modo...)? ¿Y el adv. まだ (mada)?
2- ¿Cuál es la regla de formación de adverbios a partir de adjetivos "i"?
3- Formar un adverbio a partir de los adjetivos すごい (sugoi, fantástico), 低い (hikui, bajo) y 熱い (atsui, caliente). ¿Cuál es la traducción de los adverbios formados al castellano?
4- ¿Cuál es la regla de formación de adverbios a partir de adjetivos "na"?
5- Formar un adverbio a partir de los adjetivos 貧乏な (binbô-na, pobre), 複雑な (fukuzatsu-na, complicado) y 必要な (hitsuyô-na, necesario) ¿Cuál es la traducción de los adverbios formados al castellano?
6- Traducir la frase "この試験は大変難しいです" "} (kono shiken wa taihen muzukashii desu). (shiken=examen / muzukashii=difícil)
7- Traducir la frase "Llueve un poco" al japonés (2 opciones válidas). (Pistas: llover= 雨が降る (ame ga furu) Ver lección 10)
8- Traducir la frase " 漢字を小さく書く" (kanji wo chiisaku kaku) al castellano. (kanji=kanji / chiisai=pequeño / kaku=escribir)
9- ¿Qué dos palabras pronunciadas hayai existen? ¿Cómo se escriben y qué significan?
10- ¿Qué dos significados tiene la palabra 酒 (sake) en japonés? ¿Cuál de los dos se utiliza más a menudo?

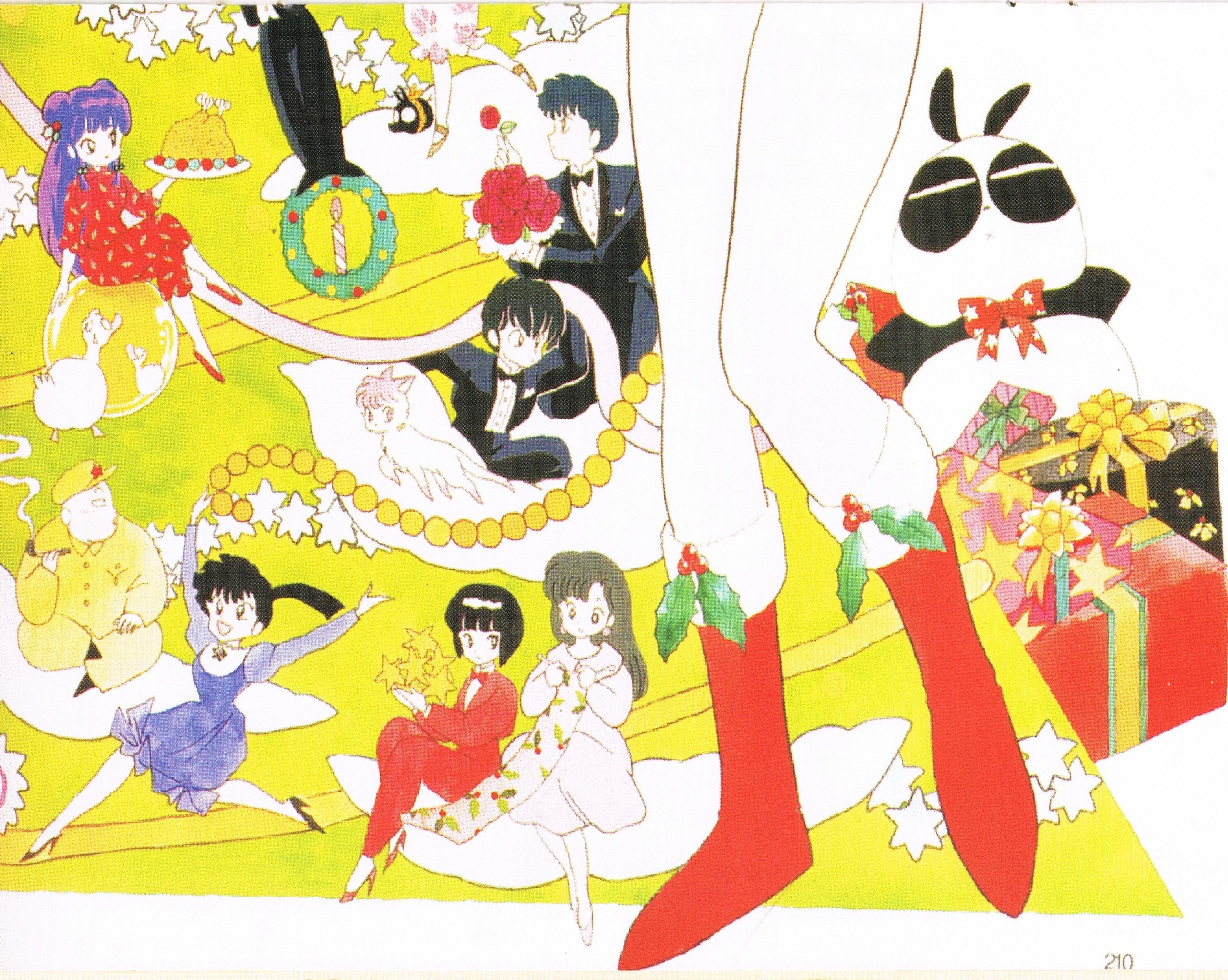
Respuestas de los ejercicios de la lección 21

1- Porque las palabras para referirse a la familia de otro se usan para expresar respeto a la otra persona.
2- Propia esposa=家内(kanai) / 妻 (tsuma). Esposa de otro=奥さん (okusan)
Propio marido= 主人 (shujin) / 夫 (otto). Marido de otra= ご主人 (goshujin)
3- Los hermanos no sólo se distinguen por el sexo, como en castellano, sino también por si son mayores o menores. Hay cuatro palabras para referirse a la propia familia: 兄(ani, hermano mayor), 姉 (ane, hermana mayor), 弟 (otôto, hermano menor) y 妹 (imôto, hermana menor). Y hay cuatro más para la familia de otro: お兄さん (oniisan, hermano mayor), お姉さん (oneesan, hermana mayor), 弟さん (otôtosan, hermano menor), y 妹さん (imôtosan, hermana menor).
4- Propio tío=おじ (oji) / Tío de otro= おじさん (ojisan)
5- Propio primo=いとこ (itoko) / Primo de otro=いとこ (itoko). Es la única palabra idéntica tanto si se utiliza para referirse a un familiar propio como al de otra persona.
6- Significa "sobrina" y se trata de un familiar propio.
7- 私の父は医者です。(watashi no chichi wa isha desu)
8- あなたのお父さんは医者です (anata no otôsan wa isha desu)
9- Hay al menos cinco: 父 (chichi), お父さん (otôsan), 父親 (chichioya), 親父 (oyaji) y パパ (papa).
10- Significado 1: hermana mayor de otra persona
Significado 2: hermana mayor (propia).
Significado 3: manera de llamar a una chica joven cuyo nombre desconocemos.







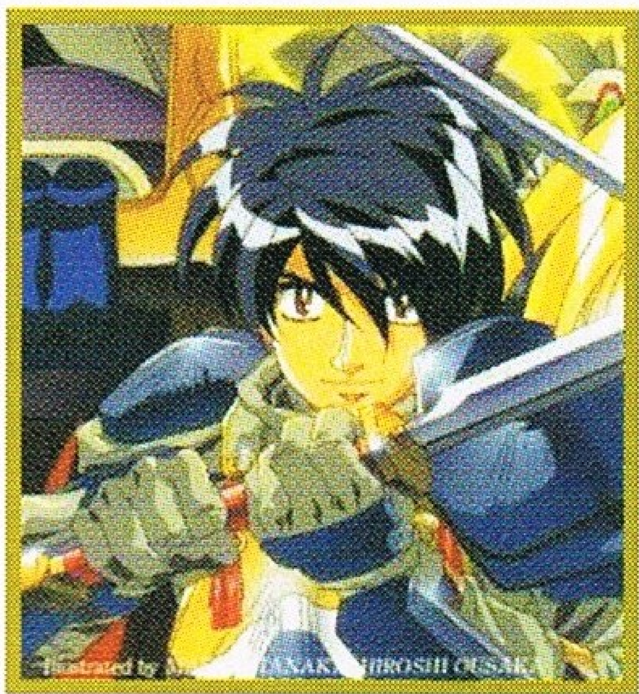


ESCAFLOWNE ORIGINAL SOUNDTRACK



Siguiendo una costumbre a la que últimamente parecen haberse habituado un gran número de compañías de animación, **Sunrise** nos presenta una visión alternativa de la que fue una de sus más renombradas series, *Tenkû no Esukafurône* (La visión de Escaflowne), una visión mucho más madura en la que destaca, además de una gran animación, una espectacular banda sonora.

A pesar de que en muchas ocasiones se ha establecido una fuerte diferencia entre lo que es clásicamente mal llamado *J-Pop* y la música típicamente *de anime*, lo cierto es que tal separación carece de sentido. En el caso que nos ocupa, nos encontramos ante una banda sonora que, aún siendo excepcional, sigue el ritmo de las superproducciones, con grandes himnos y requiems, que nos recuerdan mucho a, por ejemplo, *Spriggan*. Sus autores, Kanno Yôko y Mizoguchi Hajime, son dos de los grandes en este terreno, y la voz de Sakamoto Maaya hace justicia al inmenso despliegue sonoro del que hace gala la película. Dos de las canciones que interpreta, el *Yubiwa* (Anillo) y el *Sora* (Cielo), pertenecen a dos ámbitos totalmente distintos. La primera posee ese estilo *popero*, propio de Utada Hikaru y su *First Love*. La segunda, a diferencia de la primera, se asemeja más a un réquiem de *Evangelion* y sería encuadrable dentro de la "*música típicamente de anime*". Si a esto añadimos el hecho de que se hacen conciertos basados en determinadas series (ejemplos famosos son *Sakura Taisen*, *Shin Seiki Evangelion* e incluso *Marmalade Boy*), que sus *seiyuus* tienen programas de radio y hasta participan en TV-DRAMAS bastante famosos Como hacen también los integrantes de grupos de *J-Pop*, veremos que esa distinción es totalmente improcedente, y que no hay por ello que infravalorar un "género" o sobrevalorar otro, ya que, a fin de cuentas, comparten lo mismo.





Siguiendo con la banda sonora que nos ocupa, son un total de 26 las pistas que componen este CD, de las cuales ninguna tiene desperdicio. Por un lado encontramos rítmicas canciones con un estilo inspirado en las Eternal (**SPEED, Utada Hikaru,** ...). Como son la primera pista (*Yubiwa*) y las número 25 y 26 (*You're not alone*), interpretadas todas ellas por Sakamoto. Si descartásemos la cacofonía de saltos musicales de *What'cha gonna do* y el difícilmente definible *Kakurenbo* (la canción que cantan los niños del poblado de Vân), que únicamente dura 41 segundos. El resto de la banda sonora se compondría únicamente de BGM. No se trata, sin embargo, de una BGM típica, ni mucho menos, como demuestra uno de los mejores temas del CD, *Dance of Curse II*, el himno de Escaflowne en una nueva versión más acorde con las malignas intenciones de la Armadura del Dragón, a la que sigue el *Black Escaflowne*, correspondiente a la primera transformación del Escaflowne. De temas más movidillos pasamos a algunos algo más estables, como el *Regret* o *The Hurt*, para llegar por último al que sin duda es uno de los temas estrellas de toda la película, aunque extremadamente corto: *Sora*. Una canción extravagante, mística, que te transporta sin lugar a dudas a otro mundo –Gaia–, atravesando la soledad que rodea a nuestra realidad cotidiana, la soledad por la que Hitomi desea desaparecer.

En general, toda la música gira en torno a un ambiente de misticismo y amor insinuado, que es el que rodea a toda la película –la relación afectiva entre Vân y Hitomi–.

César Guarde
therecones-owner@egroups.com



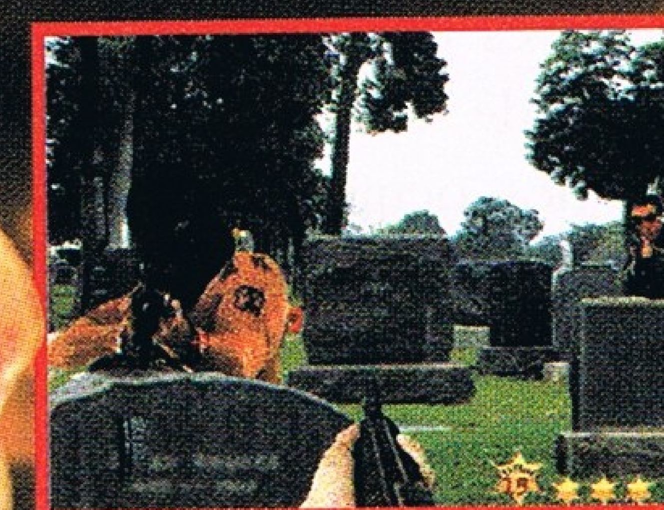
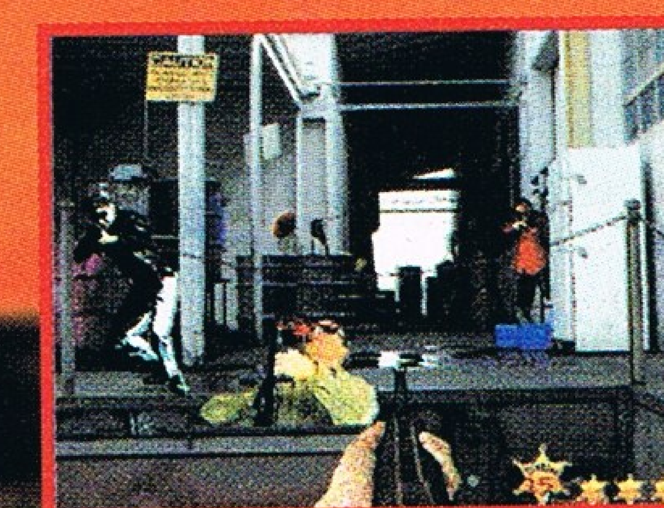


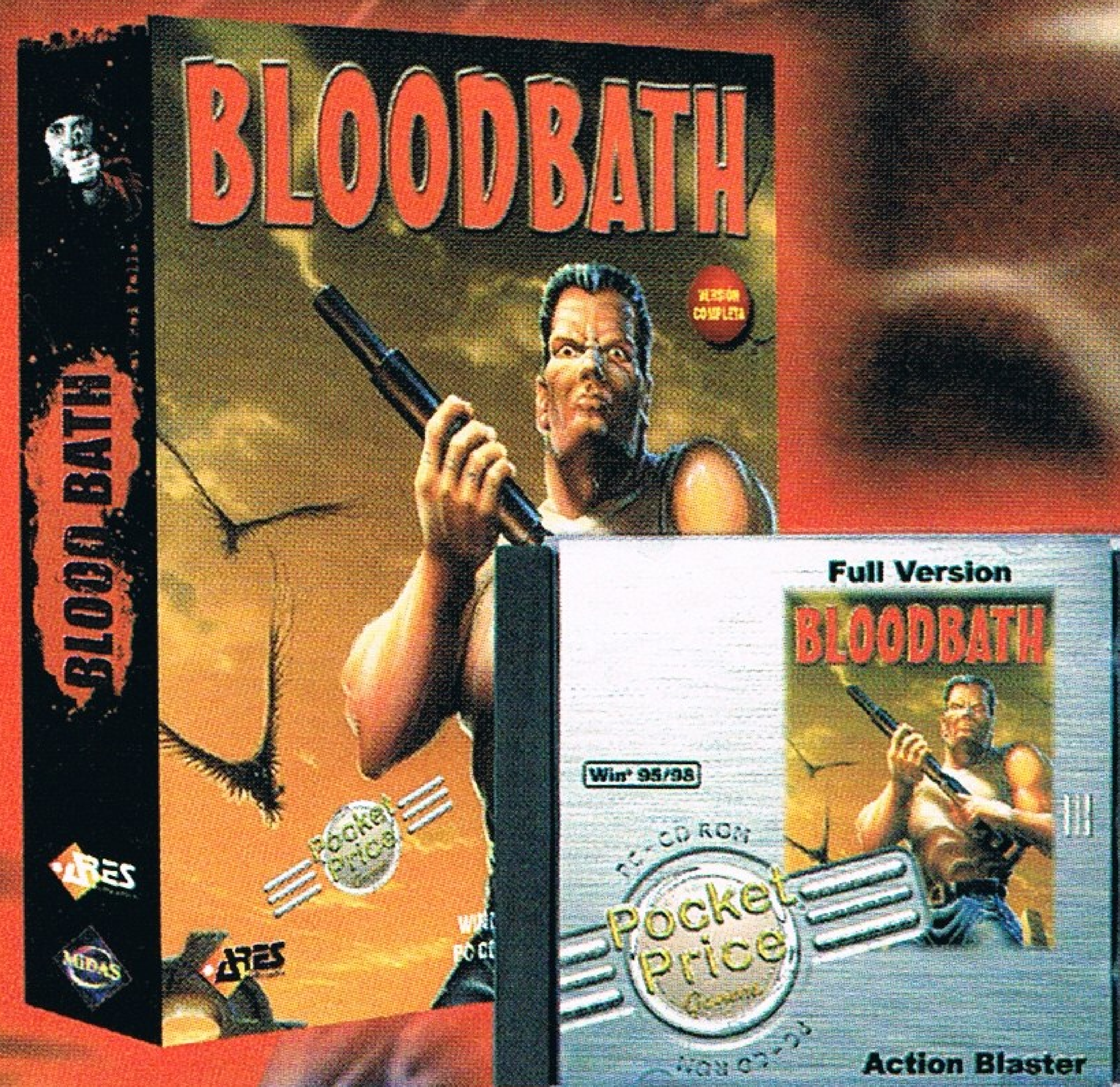


BLOOD BATH
at Red Falls™

Acaba con todos y sobrevivirás...





Ha llegado el momento de limpiar
la ciudad de asesinos y criminales.
Tú y tus armas contra un ejército
de delincuentes, en diversos escenarios.
Pero cuidado, ¡tú eres su próximo objetivo!



Lo encontrarás en:



Tel. 93 480 89 30
Fax 93 477 22 84

J-pop y música en general: de lo más curioso

Otro Japan Times, y van quince ya, en el que os ofrecemos una visión directa y real de lo que es la sociedad japonesa, desde los ojos de un par de *gaijin*. ¡*Japan Times e yôkoso*!

El tema de este mes es el j-pop, o sea, el pop japonés. Sí, no pongáis esas caras tan raras, sabemos perfectamente que en esta revista existe una sección de J-pop, muy bien llevada por cierto por el colega Pako. Pero Pako nos cuenta las vidas y milagros de los grupos más famosos del panorama j-popero. Nosotros vamos a aprovechar este Japan Times para dar una visión global de este curioso fenómeno.

!VAYA PINTAS!

Lo confesaré: antes de llegar a Japón pensaba que los grupos de j-pop eran básicamente una basura. Y es que la imagen que dan en el exterior es de un conjunto de tíos chillones con unas pintas que ni los de *Kiss*.



Os juro que esto es un tío: hide

Pero bueno, es la verdad. Muchos grupos de j-pop llevan unas pintas que es para echar a correr. No hay más que mirar a **hide**, el difunto líder de *X-Japan*, o a los llamados grupos de Visual Rock. Madre mía, ¿de dónde sacarán ese vestuario? ¿y el peluquero?

Y *Glay* tampoco son menos, el cantante aún va decentillo, pero el bajo, con ese pelopincho de colores... ¡Y encima se maquillan! ¡Si parecen tías!

Y luego están los grupos tipo *Take That*, con miles de chicas a sus pies, como los *Kinki Kids* o *V6*. Con esas pintas de niño bonito pijeras, arrasan que da miedo.



Glay es uno de los grupos más cañeros

LA MUSICA

Casi tras tres meses después de vivir en Japón, seguía sin tragar eso que llaman j-pop, pero a base de escuchar y escuchar, empezó a picarme el gusanillo y descubro entre montones de basura a algunos grupos que valen la pena y, ¡anda la leche! ¡El j-pop mola!

La verdad es que en Japón no hay modo de escapar al j-pop. Por todas partes hay j-pop, en los hilos musicales de los grandes almacenes y del restaurante universitario... Y la tele: ¡caray con la tele! Todos los anuncios tienen una melodía pegadiza de algún grupo japonés, lo mismo con los animes. Y luego están los programas musicales, en los que entrevistan a los grupos y cantantes y les hacen hacer de todo menos cantar. La verdad es que, aunque no te guste, al final hacen que tragues con él y te compres algún disco. Será alguna especie de maniobra subliminal comercial...

LA VARIEDAD

Y es que cualquiera puede caer enamorado de algún grupo japonés. Aunque se le llame comúnmente j-pop, en ese mismo saco se encuentran grupos de rock duro (*B'z*), rock-pop (*Glay*, *L'Arc-en-ciel*, *Siam Shade*), hip-hop (*Dragon Ash*, *Da Pump*), pop para adolescentes (*Kinki Kids*, *V6*, *Speed*), cantantes a lo Céline Dion (*Utada Hikaru*) o a lo soul (*Namie Amuro*), y un larguísimo etc.

En nuestro caso, por ejemplo, como nos gusta el rock, hemos acabado enganchados a *Glay*, *L'Arc-en-ciel*, *B'z*, *the Brilliant Green*, *Triceratops*... Y es que uno no escapa, eso seguro. Y luego eso representa una tranquilidad, si te aprendes una canción o dos de j-pop, porque cuando tengas que ir al karaoke (y en algún momento tendrás que ir, nadie escapa a la maldición del karaoke en Japón) podrás cantar algo. Y es que en español sólo hemos encontrado el *Bésame mucho* y *La bamba* en todos los karaokes a los que hemos ido.

No os preocupéis, en los karaokes japoneses están bien surtidos también de música pop-rock americana e inglesa por lo que en cualquier momento puedes salir airoso cantando el *Yesterday* y se acabó. Aunque la verdad es que hay mucho más j-pop y *enka* comparativamente hablando.

EL ENKA

Tipiquísimas cantantes de enka

En España tenemos a las folklórikas, o sea, a la *Rocío Jurado*, la *Pantoja* o la *Lola Flores*. Y también tenemos a los *Manolo Escobar* y *Raphael*. Pues en Japón tienen los *enka*, canción "tradicional" japonesa. La verdad es que el parecido de las canciones, tanto por lo que respecta a tono y ritmo musical como modo de cantar e incluso el contenido de las letras, recuerda mogollón a la "canción española". Sorprendente que en la distancia que nos separa a Japón y a España haya surgido algo tan parecido.

Las señoras que cantan *enka* suelen ser bastante mayorcitas ellas, y aparecen siempre vestidas con kimono. El *enka* es el género musical por excelencia de las personas de edad mediana y avanzada, y seguro que si alguna vez vais al karaoke con alguien de unos 40 años os soltará un *enka* que pa qué.

¿POR QUE NO LO EXPORTAN?

Con la increíble riqueza de la música japonesa contemporánea y los buenísimos grupos que hay en cada género, uno se pregunta inevitablemente ¿por qué no tienen éxito fuera de Japón?

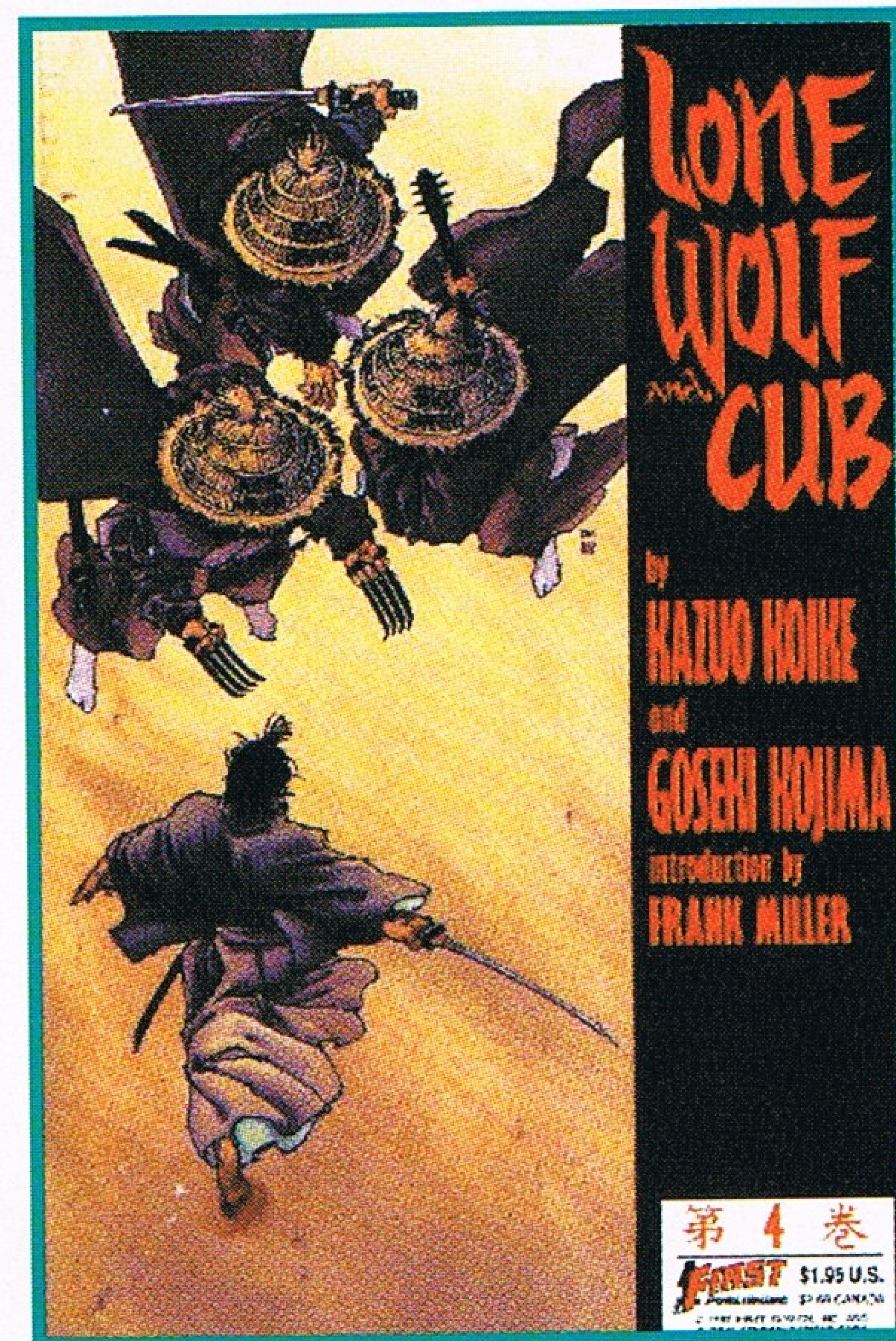
Pues porque no les hace falta. Ellos se lo comen y ellos se lo guisan. Venden millones de discos, se hacen ricos y llenan grandes estadios (*Glay* reunió a 200.000 personas en un solo concierto). Además, creemos que Occidente no está todavía lo suficientemente preparado para acoger con los brazos abiertos a estrellas del rock con los ojos rasgados y que canten en "chino". C'est la vie...

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com
Verònica Calafell
v-calafell@dreamers.com

Lone Wolf and Cub

by
KAZUO KOIKE
and
GOSEKI KOJIMA

EL ASESINO DEL SHOGUN



Este mes no he podido resistir la tentación de romper el ciclo de películas del gran maestro Akira Kurosawa y comentaros algo que he descubierto hace poco en lo más recóndito del videoclub de mi barrio. Se trata de la fabulosa película "Lone wolf & cub". A algunos les sonará bastante este nombre ya que esta película tiene un manga homónimo obra de Koize Kazuo y Kojima Goseki que os recomiendo enardecidamente que consigáis. Su director Misumi Kenji y el actor que interpreta al protagonista de esta película (Wakayama Tomisaburo). Consiguen uno con su magnifica visión del mundo de lone wolf & cub y el otro con su magistral interpretación una fantástica adaptación del manga que no pierde un ápice del espíritu original de la obra.

Para mí el principal aliciente de esta película es Wakayama Tomisaburo que interpreta a Ogami Itto y le da una fuerza y credibilidad a su personaje que no había visto nunca en un actor japonés. A mi parecer ver a este samurai representado por Wakayama Tomisaburo es lo mejor de toda la película.

Toda la historia está narrada por Daigoro Itto el hijo del asesino. Que poco a poco va narrando las aventuras que les acontecen en el camino de la venganza.

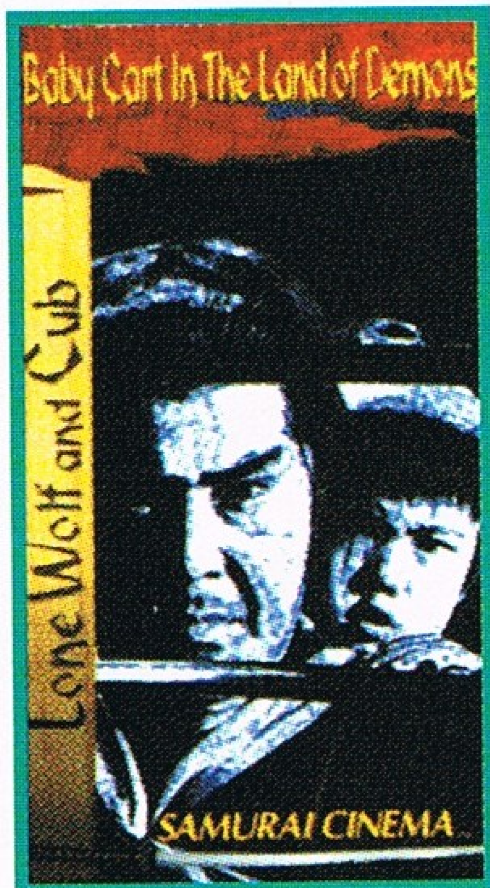
ARGUMENTO

Es una época de cambios en Japón y el actual Shogun, viejo y paranoico que cree estar rodeado de enemigos decide eliminar a todos sus oponentes. Las masacres y asesinatos se propagan por todo Japón muriendo culpables e inocentes por igual. Ogami Itto el fiel asesino del shogun no teme la ira de éste, pero el shogun si teme una traición por parte de Itto. Por ello manda ninjas para acabar con la vida del asesino. Pero no todo sale como está planeado y la única en morir es la esposa del asesino dejando a Ogami Itto con su hijo recién nacido. El ahora lobo solitario clama venganza y desea derramar ríos de sangre para vengar a su esposa, pero antes debía darle una opción a su hijo. Tenía que darle a elegir a su hijo entre una vida de venganza o una muerte piadosa que le reuniría con su madre. El niño aunque es un bebé elige la espada y se une a su padre en su cruzada.

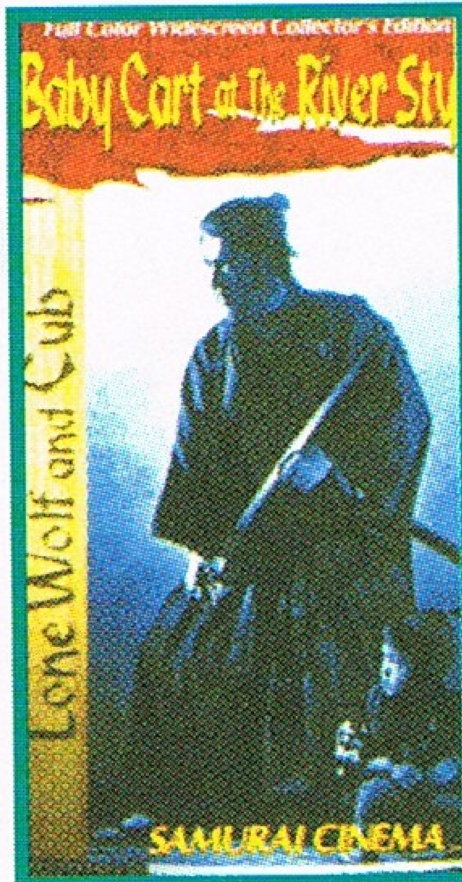
La vida del lobo solitario y de su cachorro es difícil ya que cada día deben enfrentarse a los numerosos ninjas que el shogun envía buscando sus cabezas. Finalmente son acorralados por un contingente demasiado numeroso de las fuerzas del shogun lideradas por el mismísimo shogun en persona. El shogun seguro de su victoria le lanza un ultimátum al lobo solitario que éste no puede rechazar: un duelo a muerte contra su primogénito. Si logra salir vencedor de tal enfrentamiento obtendrá la libertad.

Y para sorpresa del shogun, Itto vence al hijo del emperador cortándole la cabeza. La libertad se le es concedida, pero es sólo una fachada ya que el shogun sigue mandando a sus sicarios para acabar con el lobo solitario y su cachorro.

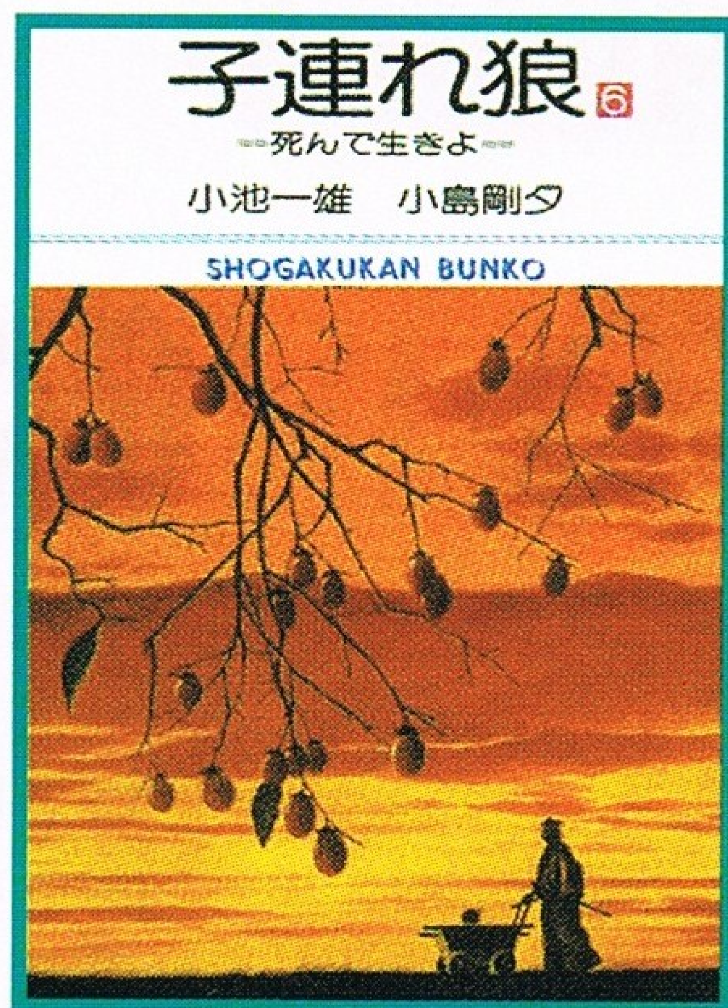
Ahora el lobo y su cachorro siempre en constante huida, se dedican a asesinar por dinero y pronto reciben un trabajo que les interesa más que la mayoría. Un

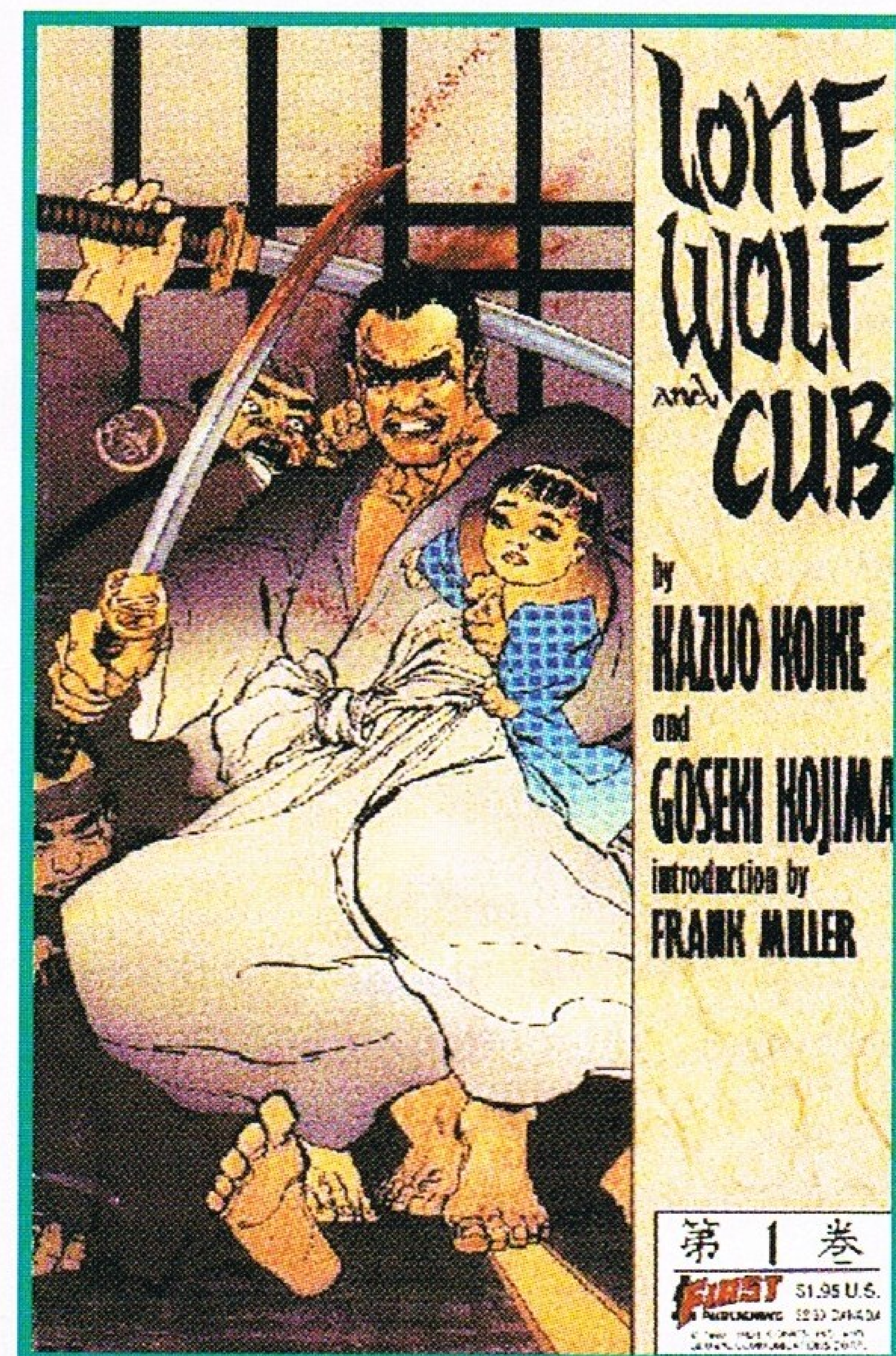












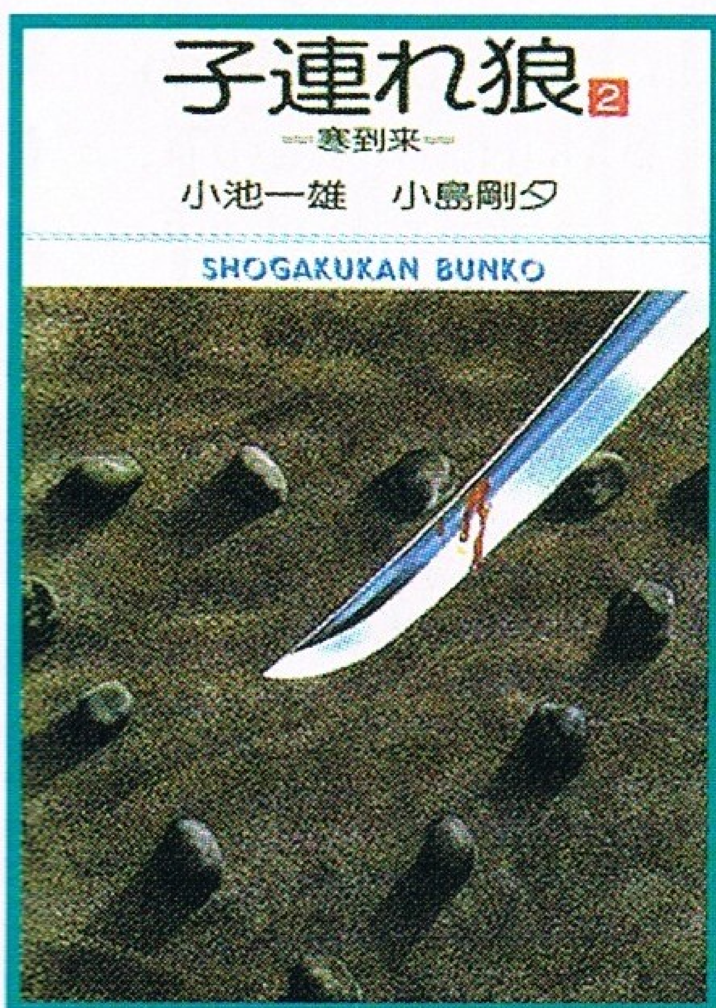
clan oprimido por el malvado Shogun decide pagar las mil piezas de oro que cuestan los servicios del lobo para que asesine al hermano del shogun, que está instalado en su provincia y que ejerce con mano de hierro la aplastante dictadura del Shogun.

Pero claro está, el hermano del shogun está protegido por tres grandes guerreros enviados por el shogun en persona para defenderle de futuros atentados.

El lobo solitario y su cachorro aceptan la misión, pero se les hace bastante difícil, ya que además de las defensas del hermano del shogun, dos clanes ninjas les persiguen y les atacan a diario, estando a punto de matar a Ogami en más de una ocasión.

Todo se acerca al desenlace final cuando por pura casualidad el lobo solitario, su cachorro, la única superviviente de todo un clan de ninjas, y los tres guardaespaldas del hermano del shogun se encuentran en un barco que se dirige a la provincia del clan rebelde que pidió la ayuda del lobo solitario.

Los señores de la muerte, que así es como se hacen llamar los guardaespaldas reconocen a el lobo solitario. Pero no saben cuál es su misión por lo tanto deciden no enfrentarse a él, aunque le dejan muy claro que morirá si se cruza de nuevo en su camino.

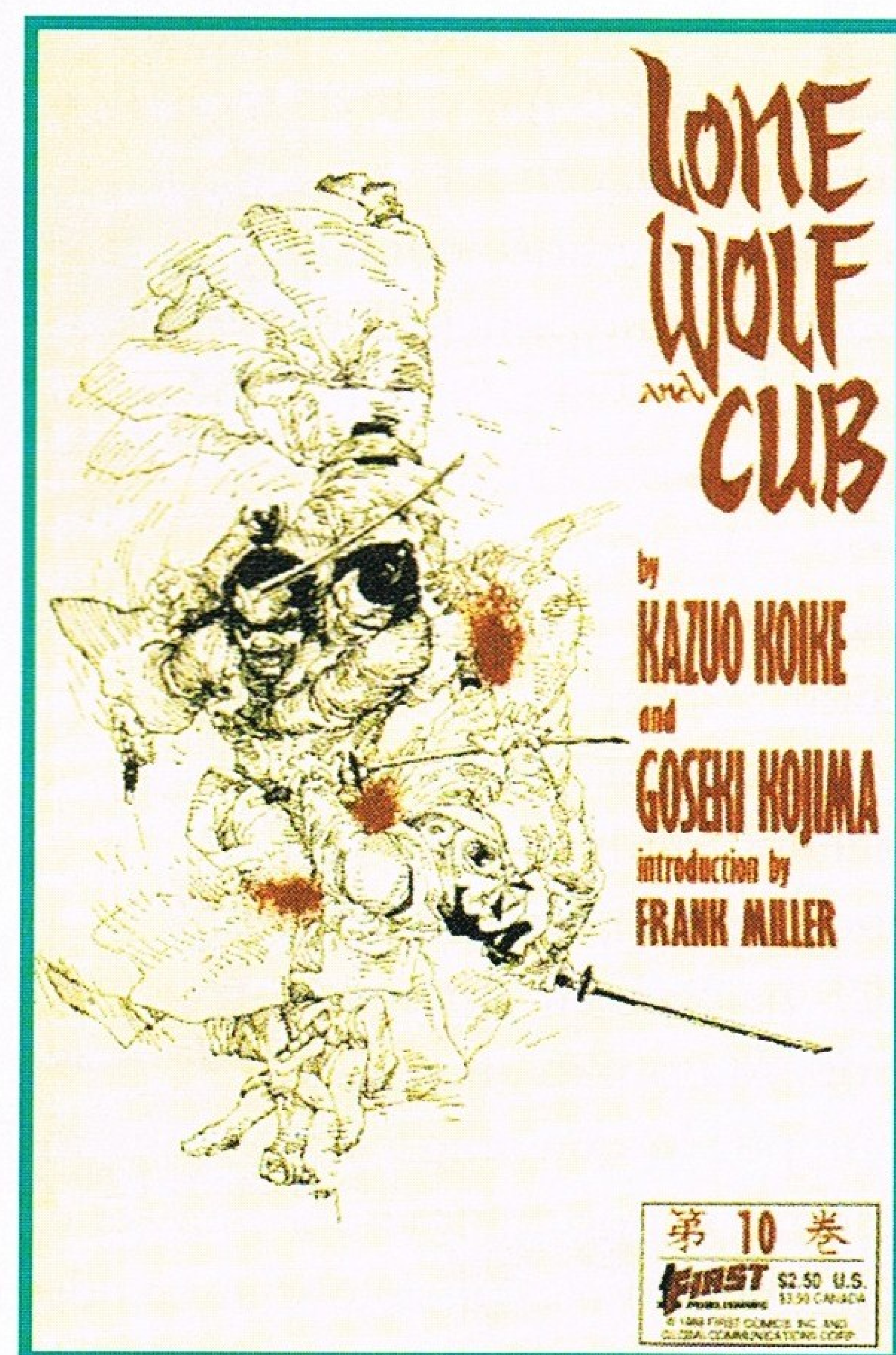


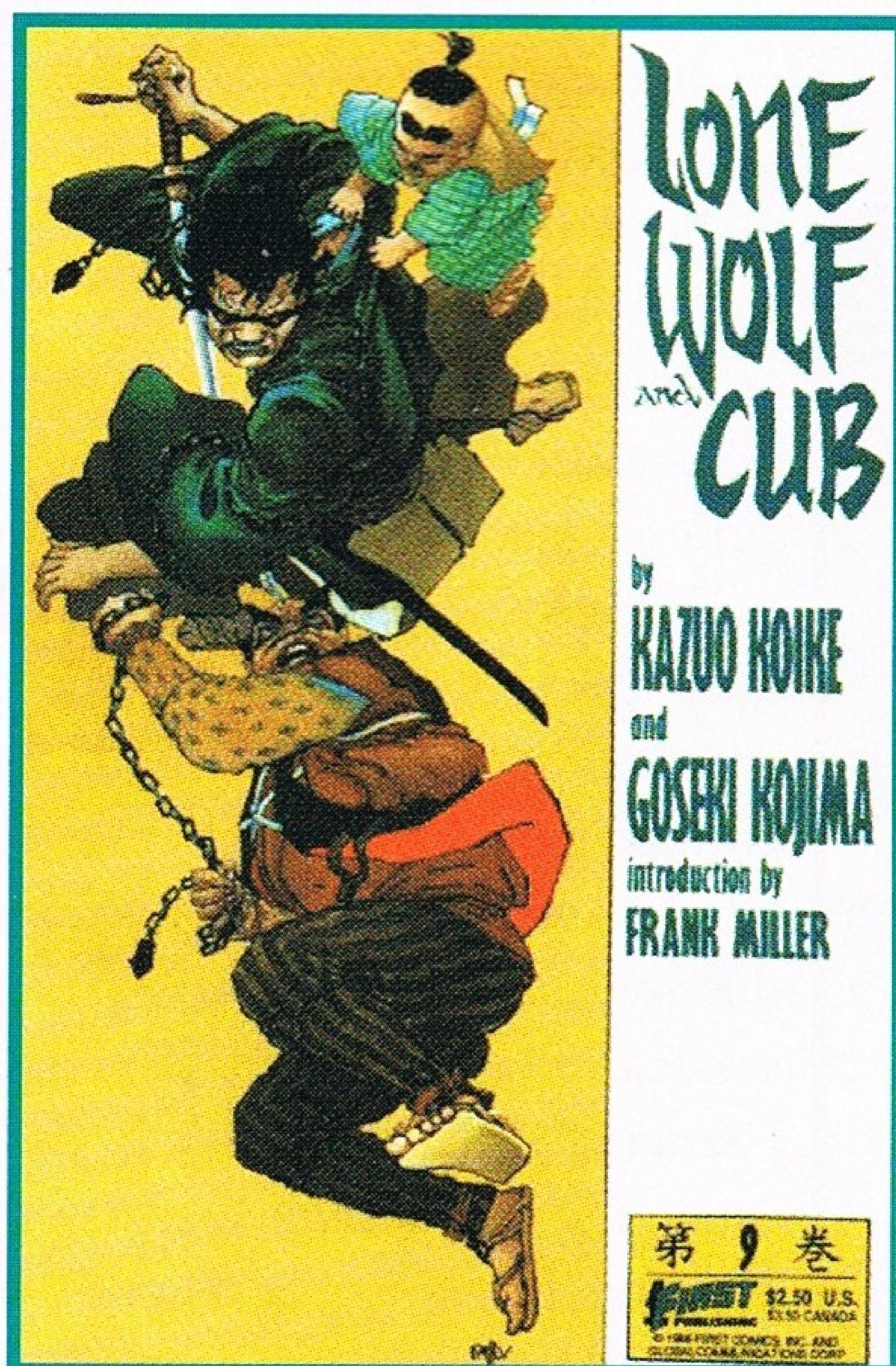
Durante la travesía los señores de la muerte son atacados por un grupo de rebeldes que son rápidamente exterminados por este trío. Pero como último recurso y poniendo sus vidas en juego los rebeldes queman el barco con la intención de matar a los tres guardaespaldas en el incendio. Pero es un intento fútil ya que los tres escapan de las llamas al igual que el lobo solitario y su cachorro.

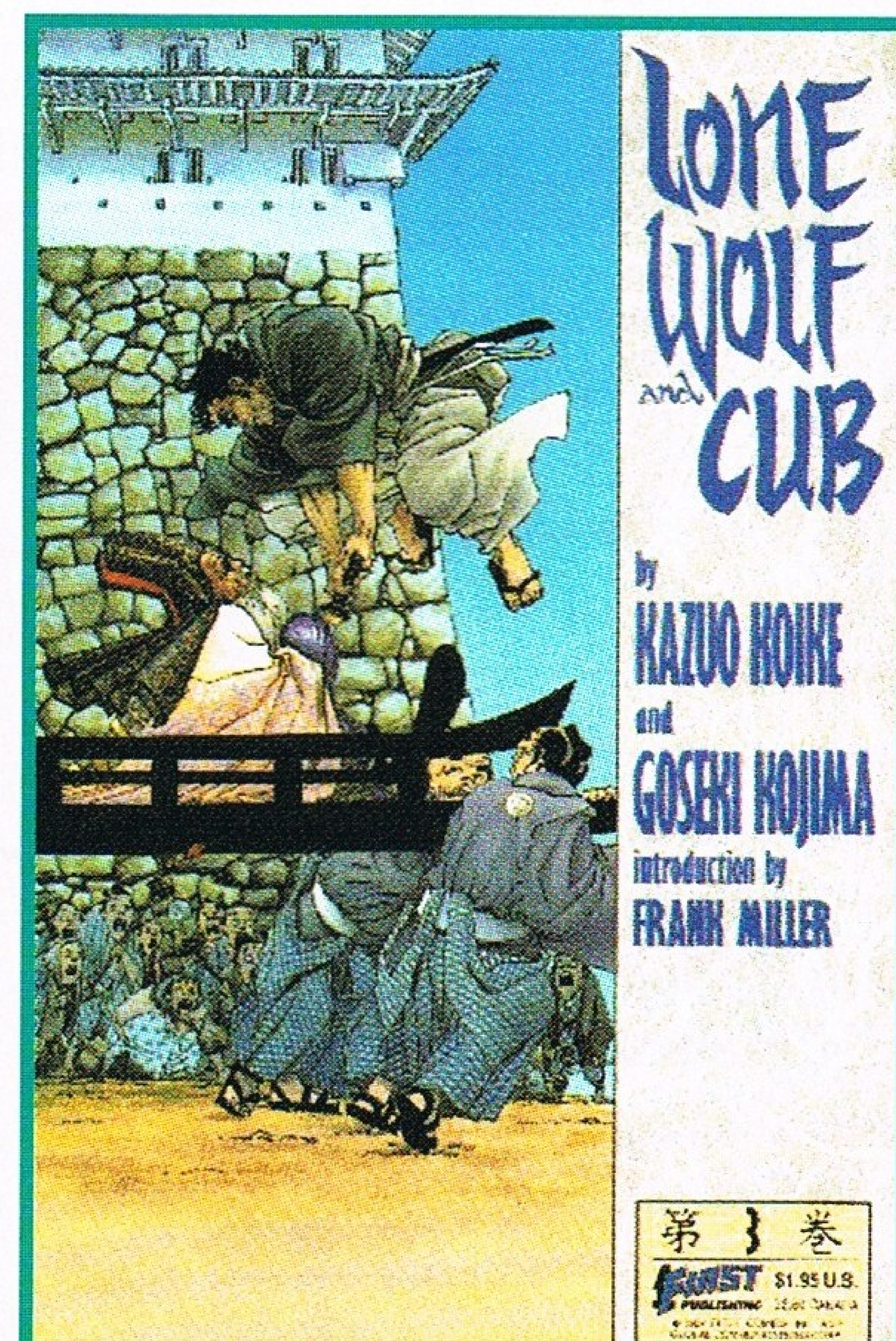
El final de la película es un poco decepcionante, al llegar al desenlace final esperas un combate de escalas épicas y el lobo acaba con el hermano del shogun, su escolta personal y los señores de la muerte en pocos minutos y sin apenas resistencia.

Una película fabulosa que es una mera introducción a una serie de películas que continúan relatando las aventuras y desventuras del lobo solitario y su cachorro. Intentaré por todos los medios hacerme con la continuación de la saga para poder seguir comentándola en esta sección, aunque es bastante difícil porque son películas que han pasado un poco desapercibidas por el mercado. O s recomiendo encarecidamente que la veáis y que le echéis un vistazo al manga que aunque no es una maravilla grafica al estilo de shirow contiene una historia que merece la pena ser leída.

Enrique Herranz







FIGURAS DE VIDEOJUEGOS III

ESTE MES ACABAMOS CON ESTA SERIE DE ARTÍCULOS SOBRE FIGURAS DE VIDEOJUEGOS.

En este artículo voy a revisar las distintas figuras sobre dos videojuegos que más tarde han sido adaptados al anime, como pueden ser Sakura Wars y To Heart. Este será también de momento el último artículo de maquetas, porque el tema en mi opinión no da para mucho más. Por supuesto, si se os ocurre algún otro tema para algún futuro artículo no tenéis más que comentármelo y haré lo que pueda...

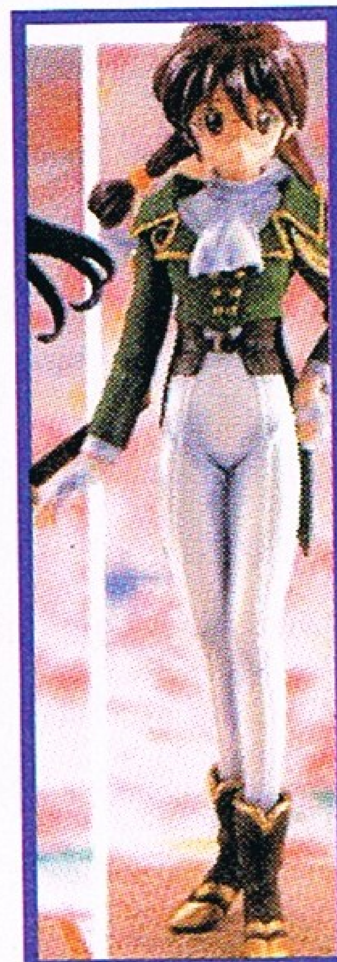
Empecemos con Sakura Wars, juego del que hay hasta ahora dos series de OVAs y una serie de TV hasta ahora...



Empezamos con la protagonista principal de la serie, Sakura Shinguji, con el uniforme de combate. Una figura muy detallada, y con una postura muy cuidada. Destacan sobretodo los detalles de la espada y el movimiento, sobretodo el del pelo. Está esculpida por Masahiko Kagawa, que por lo que tengo visto se ha dedicado casi por completo a esta serie, ya que tiene seis o siete figuras de la misma en su haber. Está a escala 1/8, y viene a salir por unas 9.200 pesetas.



Mi favorita personalmente. Todo, desde la postura con la espada (que me han comentado que es de una técnica real de espada japonesa), pasando por el kimono con todos los pliegues y el movimiento perfectamente realizados, hasta el pelo, son casi perfectos. No es, por lo que puedo ver, una figura para principiantes precisamente. No sólo ya por la dificultad de montado y pintado (que la tiene), sino porque la figura en sí merece un buen trabajo. Aparte es MUY grande, escala 1/4, y a pesar de ello no demasiado cara para su tamaño, 25.000 pesetas.



Otra de las protagonistas de la serie, Lee Korang. La primera lleva el uniforme de combate. No hay mucho que decir de ésta, la postura un tanto rígida, y el detalle del traje bueno. La segunda tiene un poco más de movimiento en las piernas, pero también se queda bastante rígida. No sé si en éstas, (por la foto no se aprecia) pero en muchas figuras con gafas, las gafas son una pieza aparte de alambre y plástico, que contribuye a darle tridimensionalidad a la cara (porque unas gafas que sean de una sola pieza con la cabeza no convencen a nadie). Escala 1/8 y unas 8.500 cada una. La primera es obra de Kuniaki Teraoka, y la segunda de nuevo de Masahiko Kagawa.





Una de los personajes favoritos de los fans de esta serie, Iris Chateaubriand, con su inseparable osito... El autor, Bome, consigue captar perfectamente el espíritu del personaje con la expresión y la postura. Escala 1/6, unas 10.000 pesetas.



Otra de las protagonistas, Sumire Kanzaki, también con el uniforme de combate. Otra figura bastante tiesa, sin ninguna acción, pero con un detalle bastante aceptable. A destacar la expresión de la cara, la típica de este personaje. Escala 1/8, unas 9.000 pesetas.



Y de nuevo SakuraShinguji, esta vez con el uniforme de combate con el que aparece en el segundo videojuego. Esta figura sí que tiene movimiento, pero esta vez falla en el otro aspecto: los detalles del traje son algo bastillos, compara-

dos con los de los anteriores. Aún así, tampoco desmerece tanto (el pintado puede ayudar mucho), y en general es una buena figura. Escala 1/8, 14.000 pesetas.

Y no sólo de personajes humanos de la serie hay figuras. Aquí tenemos uno de los robots/armaduras que pilotan las protagonistas. Un excelente detallado de todo lo que es la maquinaria. Un detalle curioso es que este modelo trae partes para recrear cualquiera de las armaduras de las chicas (distintas armas, cañones, etc., para que te construyas la que quieras), lo que lo convierte en una elección muy versátil. Escala 1/24 (unos 10 cm de alto), y unas 9.000 pelas. De las armaduras también he visto por ahí modelos en plástico más baratos (unas 1.500-2.000 pesetas), pero he notado que muchas veces suelen acabar teniendo un aspecto demasiado "mecánico," demasiado rígido para cómo se las ve moverse en pantalla. Eso sí, son articuladas, mientras que este modelo en resina es de pose fija. Cada cual sus gustos.



Otra figura de Sakura vestida con el kimono, esta vez en reposo, y que capta perfectamente el espíritu del personaje. El detalle es magnífico (a destacar de nuevo la empuñadura de la espada), y el kimono está también perfectamente realizado. La postura también es correcta, a pesar de no estar moviéndose. Escala 1/6, unas 15.000 pelas.



Lee Korang con su libreta... Se parece bastante a la anterior figura de este mismo personaje, pero me gusta más ésta, quizás porque la postura es más dinámica (y la expresión de la cara más simpática). Escala 1/6, unas 11.000 pesetas. Realizada por Takeshi Miyagawa



Iris de nuevo, en una figura casi igual a la anterior realizada por Bome. Esta nueva versión está realizada por Takeshi Miyagawa, y destaca por la expresión de la cara, que es donde este tío normalmente lo borda. Por lo demás es casi igual a la otra, así que cada cual elija la que más le gusta. Misma escala y precio que la otra.



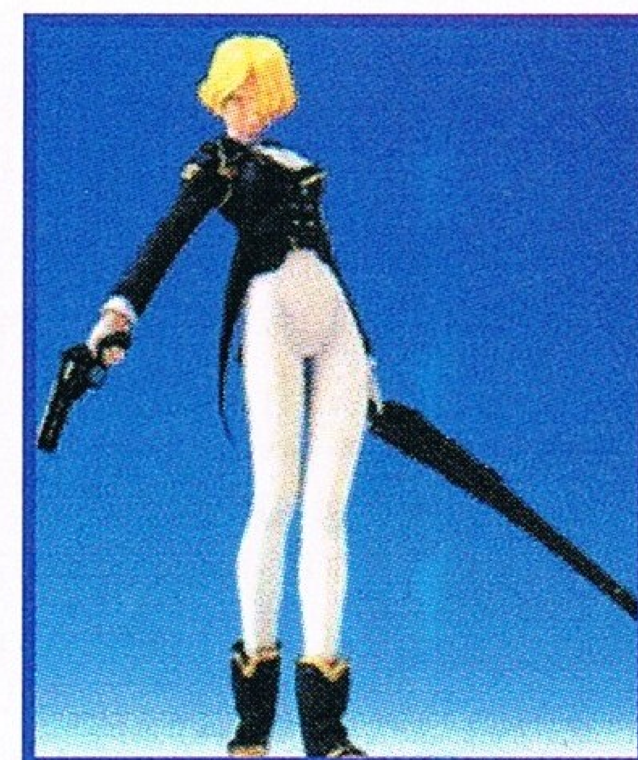
Y llegamos a los inevitables swimsuits... Las tres protagonistas preferidas por el público, Sakura, Iris y Sumire, en bañador. Destacan las dos primeras, de Masahiko Kagawa, por su naturalidad... Sakura con las sandalias e Iris con el flotador y la palita (y el estilo del bañador de esta última, el típico de la época donde está ambientado el videojuego/serie). La otra lleva un estilo de bañador más moderno (el autor no lo sé). Están las tres a escala 1/8, y vienen a salir por unas 8.500 pesetas.







Y otra de las protagonistas de la serie, la pistolera María Tachibana, con su cara seria característica, y su artillería característica. Escala 1/8, por Masahiko Kagawa de nuevo.



Sumire Kanzaki con su kimono flotante... Una figura realmente buena, y un tanto complicada de montaje y pintado, así que la recomendaría sólo para gente con experiencia. Eso sí, una vez montada y pintada, el resultado es impresionante. Escala 1/6.

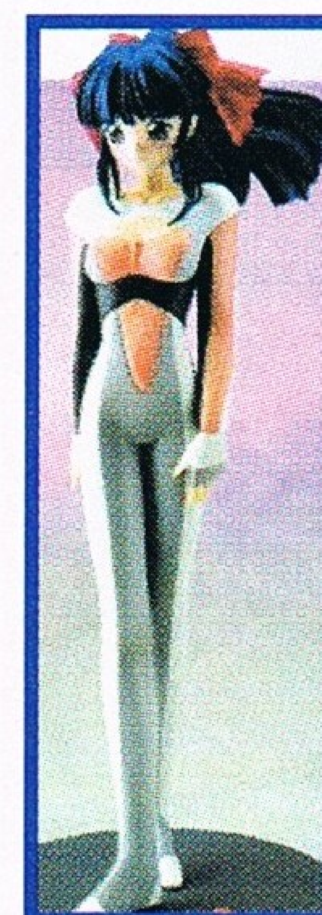


Y también tenemos los acostumbrados bustos de personajes de la serie... Iris y Sakura a escala 1/3, y con un detalle muy cuidado. Iris con su traje de calle (y el osito, que no falte) y Sakura con su traje de combate. Sobre todo la de Iris es una de las figuras más parecidas a los diseños originales de Fujishima que he visto hasta la fecha. Unas 17.000 cada una.





Y Sakura de nuevo, esta vez con una especie de traje futurista (éste no sé dónde sale, sólo he visto episodios de los OVAs, y no he llegado a jugar al juego). Figura correctita, aunque la cara me resulta algo rara, no sé... Escala 1/6.





Y otra de mis favoritas, Sakura Shinguji con la espada desenvainada. De nuevo una postura con mucho movimiento, que permite al autor recrearse en todos los pliegueccitos del traje. La cara es quizás demasiado angular, pero por lo demás una figura fantástica. Escala 1/6, 16.000 pesetas.



Otra vez Sakura, esta vez desenvainando la espada. La pose tiene poco movimiento, pero esa falta la suple con una expresión muy lograda y una postura y unos detalles muy correctos. Escala 1/8, 7.900 pesetas.



Y una figura bastante inusual, Sakura con un vestido (cuando normalmente siempre aparece o bien con su kimono o con el traje de combate). Muy conseguida, sobre todo los pliegues de la tela. Escala 1/8

Y para terminar aquí tenemos a Sumire Kanzaki, otra vez con el kimono, pero de forma mucho más espectacular que en la otra. Aquí aparece tal y como sale en el opening de la serie, girando y con la tela moviéndose al viento. Vamos, una de las mejores figuras de la serie que he visto hasta la fecha.

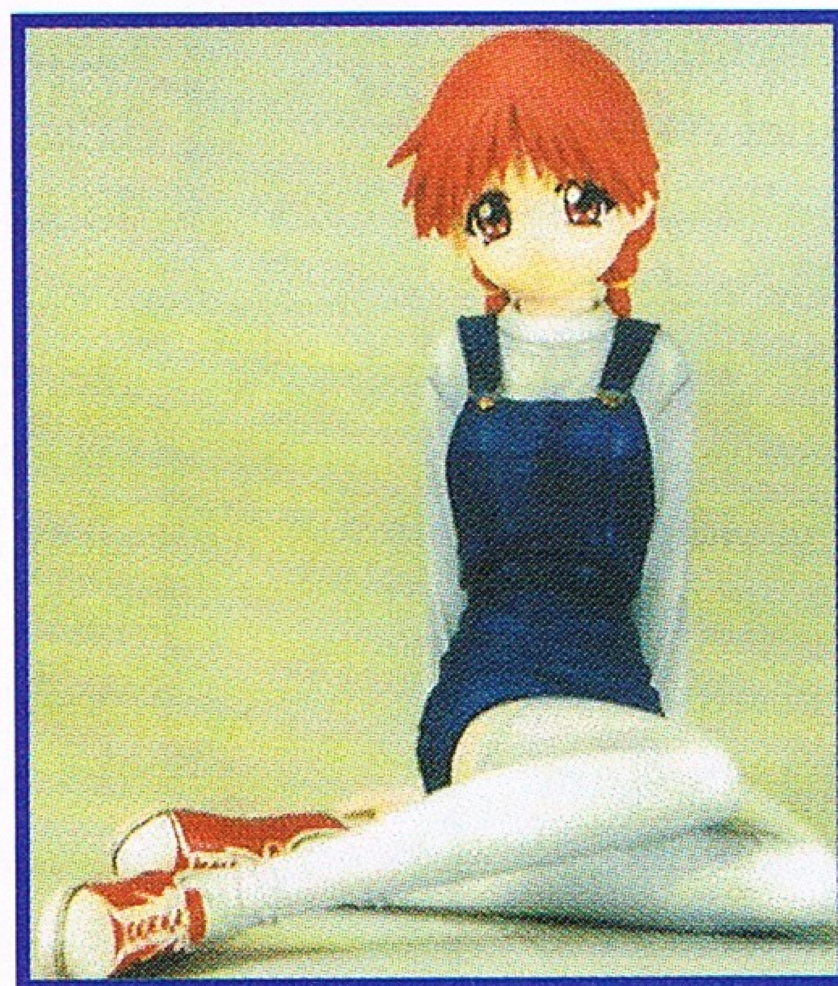


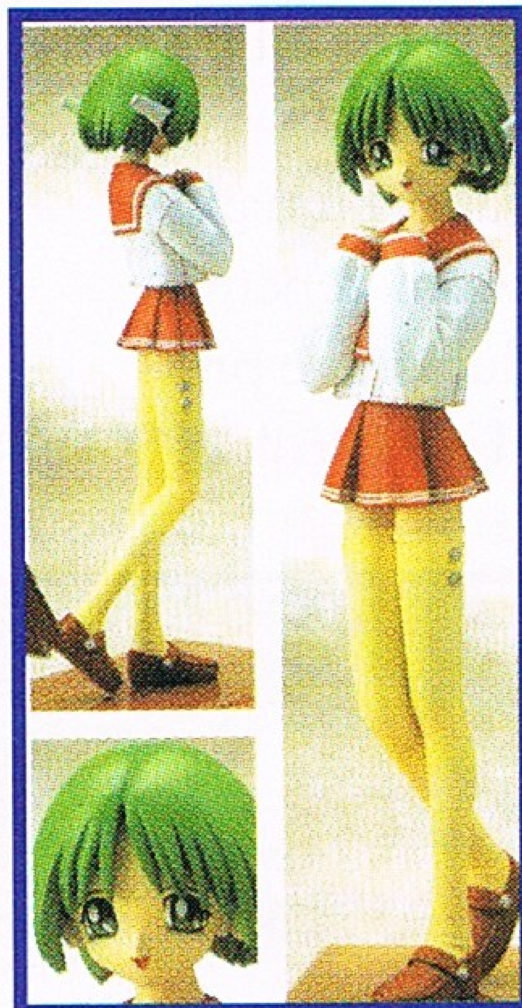
Pasamos ahora a las figuras basadas en el juego To Heart, que ha sido adaptado también a la animación. Dada la cantidad de figuras que he encontrado de cada personaje (algunas de ellas de una calidad realmente dudosa...), vamos a ir uno por uno...

Primero tenemos a Akari Kamishigi con su uniforme. Aquí tenemos seis figuras basadas en este personaje (las dos primeras son imágenes de la misma figura vistas desde distintos puntos de vista). La primera es bastante parecida al original, y tiene hasta la postura típica de ella. Escala 1/6, 8.000 pesetas. La segunda y la tercera no se parecen demasiado, para que nos vamos a engañar (y la tercera francamente es horrible, aunque trae una cabeza opcional, que en vez del pelo suelto lo lleva con trenzas, para que el que la monte le ponga la que más le guste). La cuarta es de las más parecidas al original, sobre todo en la cara. La quinta no se parece tanto (aunque aún así es bastante buena), pero por lo menos tiene una postura bastante original (y un osito de regalo :P). La sexta es sin uniforme, y en postura sentada, y también se parece bastante a la de la serie. Escala 1/6, 9.000 pesetas.











Pasamos a HMX-12 Multi, la androide protagonista de la serie... La primera figura es con su pose típica, con las manos pegadas al pecho, y relativamente fiel al original. La segunda es algo feucha, pero tiene la particularidad de que incluye piezas opcionales, para que al pegarla elijamos entre esa pose típica, y otra con la también típica escoba con la que se la ve tanto. Escala 1/6, unas 10.000 pesetas. La tercera tiene una cara con un poco más de vida que las dos anteriores, pero aparte de eso, no se parece demasiado. La cuarta es la mejor... Multi con lo que parecen ser las cajas y los manuales con los que venía, y el equipo de mantenimiento. Todo realizado con un perfecto detalle (y además en grande, escala 1/5). Para terminar, otra buena figura de este personaje, y una de las figuras con más movimiento de todas las que se pueden encontrar de esta serie (que son todas muy paraditas),



TALLER DE Maquetas



Multi saltando con la escoba (y dale) en la mano. Escala 1/6.



Otro de los personajes de la serie, Kotone Himekawa. Las dos únicas figuras que he encontrado de este personaje son prácticamente iguales, tanto en postura como en detalle... Sólo la primera resalta algo más, al tener algo de movimiento en la falda. Escala 1/6, y unas 9.000 pesetas la primera. Escala 1/8, 12.000 pesetas la otra.



Remy Miyauchi. La primera figura está realizada a escala 1/8 por Naoki Nishimura, y capta perfectamente el estilo del personaje y su personalidad, con los colmillos incluidos. Una figura más que correcta, por unos diez papeles. En la segunda aparece con su traje de camarera (otra de las cosas que parecen sospechosamente atraer a los japoneses, junto con los uniformes de criada y los de conejita). Muy buen detalle. Escala 1/8, unas 12.000 pesetas.







Pasamos a otro de los personajes de la serie: Serika Kusurugawa. La primera figura es bastante correctita, captando bastante bien el espíritu del personaje. Escala 1/6, unas 12.000 pesetas. La segunda es con una especie de vestido de fiesta, y bastante mejor detallada, hasta el más mínimo detalle. Escala 1/8, unas 14.000 pesetas.



Ya estamos acabando: Tomoko Hoshina, que al parecer es uno de los personajes favoritos entre los fans, por lo que he podido oír por ahí.

Tenemos dos versiones: La primera la típica, con el uniforme del colegio y el pelo recogido en una trenza, y la segunda con ropa "de calle" y el pelo suelto (y sin gafas). Ambas están a escala 1/8, y vienen a salir por unas 12.000 pesetas cada una.





Y para acabar aquí están otros dos personajes que faltaban... Para empezar tenemos a HMX-13 Serio, la otra androide. De esta sólo he conseguido ver esta figura, y vamos, para eso mejor que ni la hubieran hecho, porque es una de las peores que he visto (la incluyo aquí sólo como referencia, vamos). Escala 1/8. Por lo menos es relativamente barata: 6.000 pesetas. Después tenemos a Aoi Matsubara, en traje de deporte, y con sus guantes, lista para pelear. Una figura normalita. Seguimos con Ayaka Kurusugawa (hermana de la anterior? No sé, no estoy demasiado puesto en la historia de la serie :P), en uniforme y con una pose un tanto arrogante (pero bien conseguida). Escala 1/6, unas 12.000 pesetas.

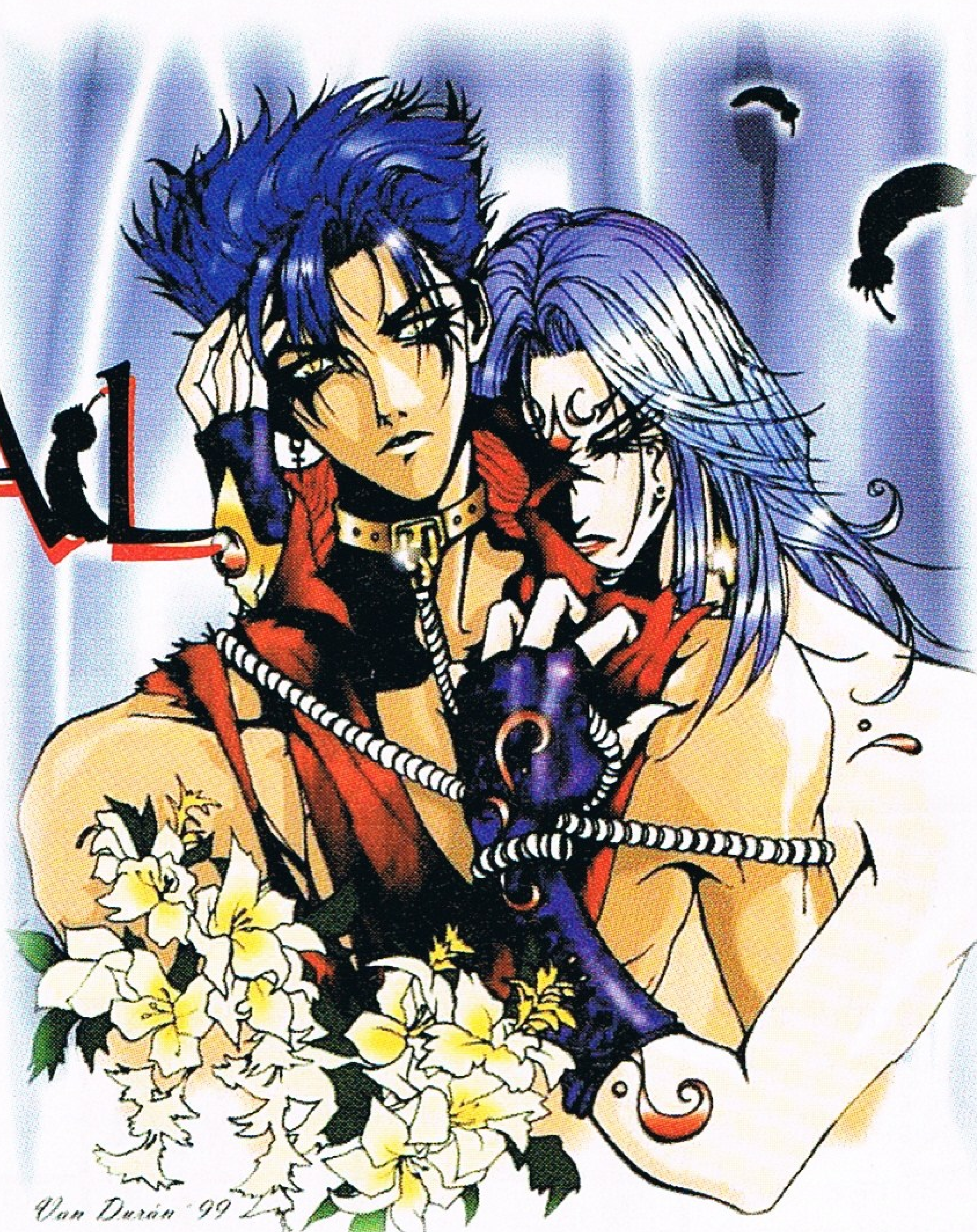




Y ya está. Supongo que nos seguiremos leyendo por estos lares, pero éste de momento es la despedida de la serie de artículos sobre maquetas.

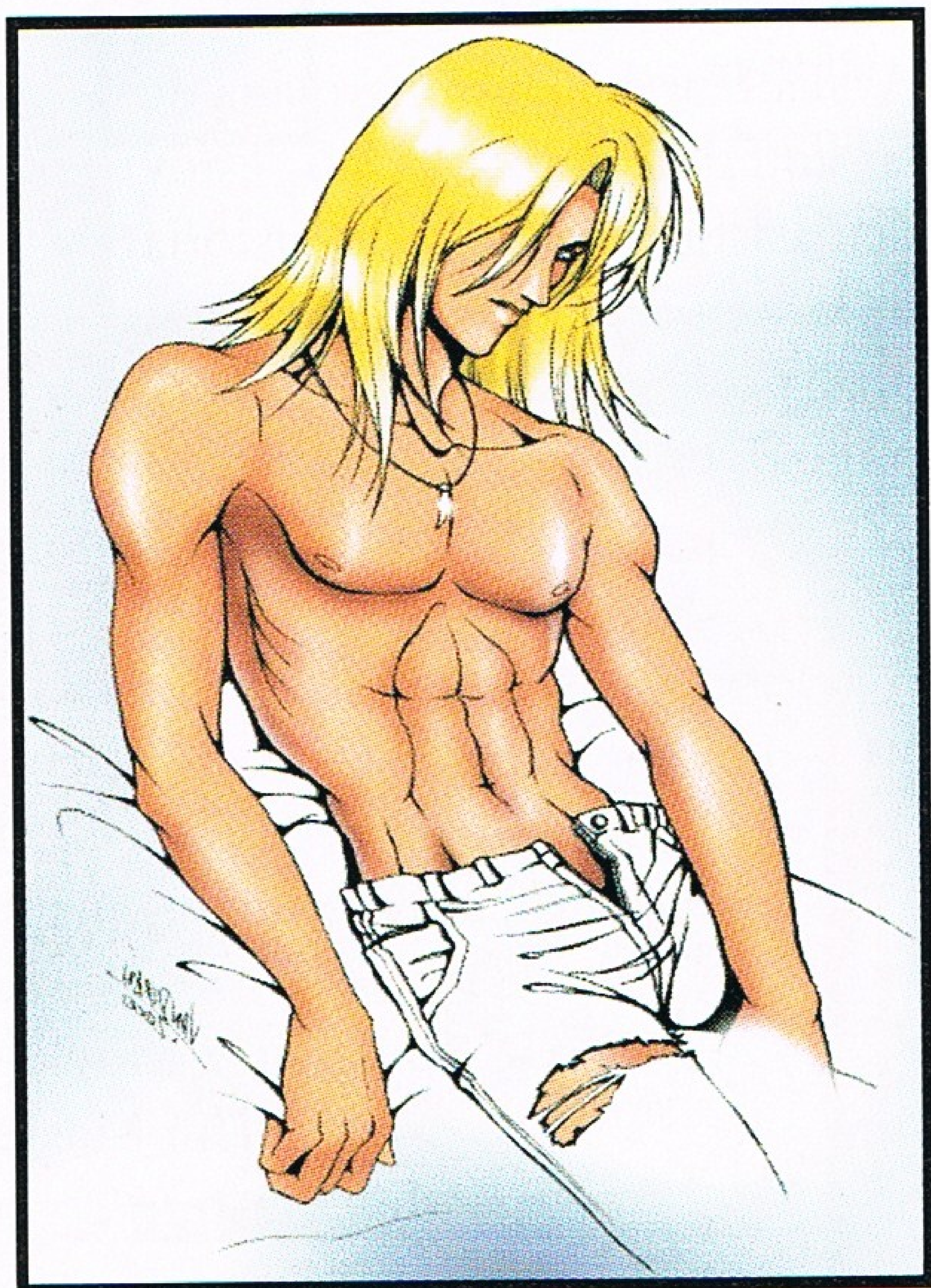
David Rodríguez Moyano
a.k.a The Master
the_master@ctv.es

YAOI NACIONAL



Pues sí, pues sí. Otro mes más y hacen ya tres, que son los que viene sobreviviendo esta sección, y será ahora por fin cuando empecemos a darnos cuenta de sus repercusiones, pues es ahora cuando vemos publicado el primer número en el que hay una sección hentai.Tempus fugit.

Por lo tanto es imposible darle a esta sección algo de perspectiva. Por mi parte escribo este articulo después de llevar más de siete días en cama con cuarenta de fiebre. Por lo que me he perdido todas las fiestas del Pilar, mientras el resto del mundo salía todos los días hasta las mil y una, y yo aquí como una piltrafa humana. Además ya suman más de doce días que no piso una tienda de comics y unos diez que no piso la calle. Como comprenderéis estoy muy cabreado...y encima quieren que me ponga a leer comics de mariposas-buterflies que se revuelcan en sus fluidos. Y como comprenderéis me he dicho:"No hijo, no", a mi edad, estaríamos buenos. Así que la verdad es que aun tomándome un cierto tiempo debido a la enfermedad,(ya que todavía tengo un bulto en la garganta del tamaño de una pelota de tenis), he postergado demasiado este articulo, y como siempre, me encuentro haciéndolo el último día y de muy mala leche.



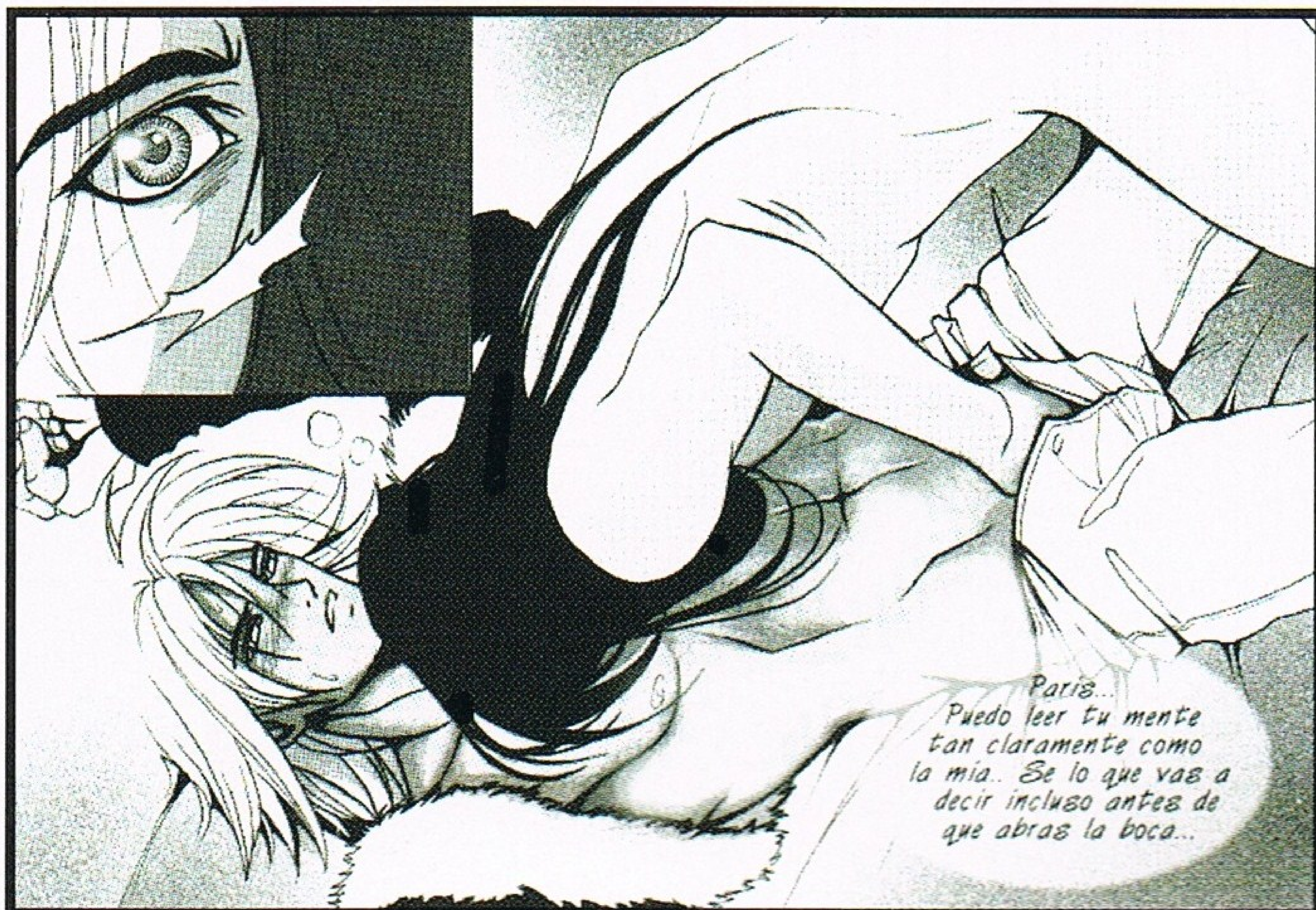
Como comprenderéis en esta situación no puedo acceder a material del exterior por vías convencionales, así que optaremos por...¡Sí!, la red es un buen sitio para buscar marranadas sin saber que es lo que quieres encontrar. NO nos engañemos. Uno es un fiera, y controla lo que controla. Hentai, todo el del mundo y más, pero yaoi, joe, no sé, eso siempre ha sido muy freak para mí. Y además obras como Bronze o Zetsuai, que sí,están bastante bien, están comentadas en otros sitios hasta la saciedad. Luego cruzo los dedos y tecleo Yaoi en el buscador y...mejor sigo luego.

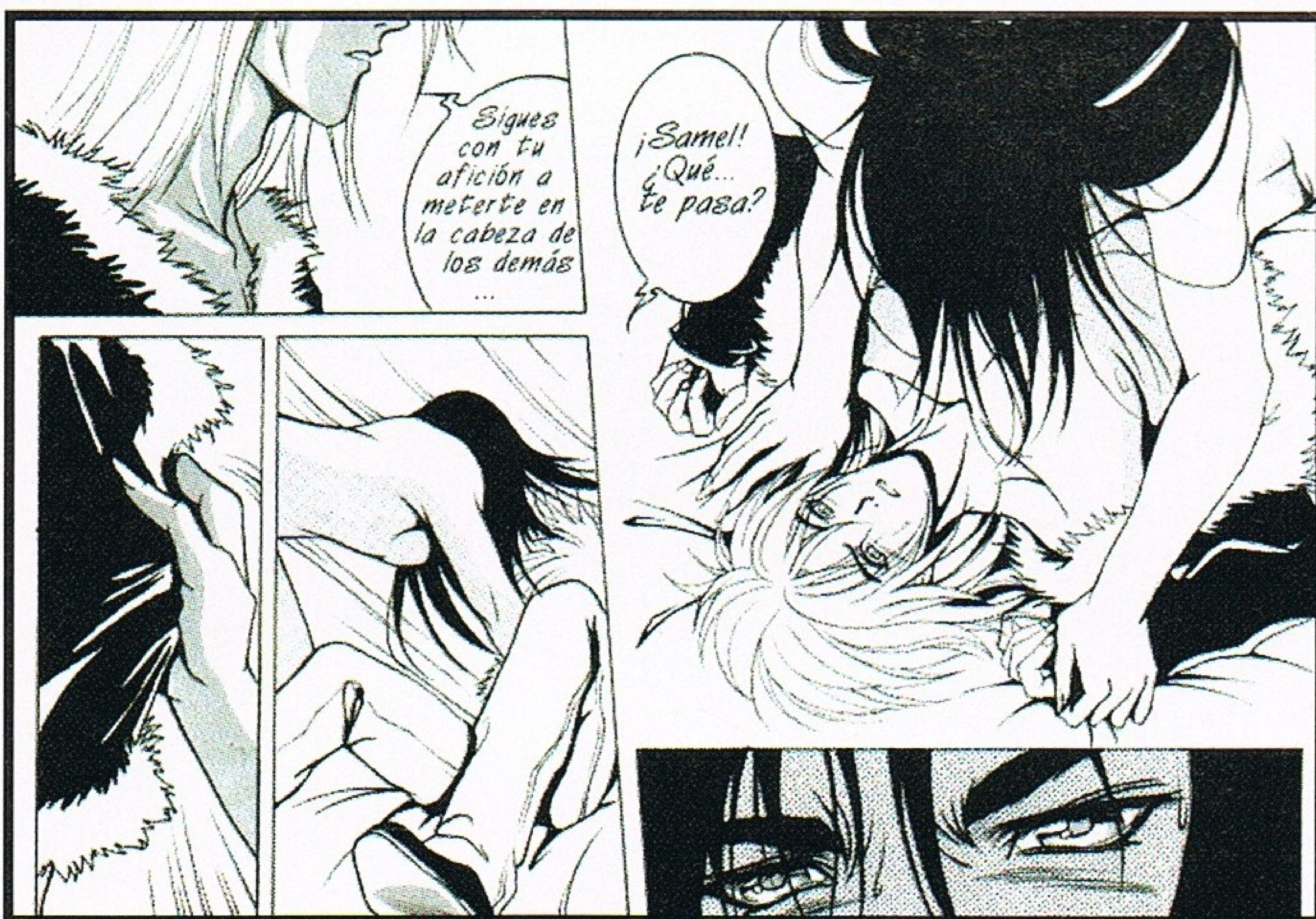
Tras recomponer mi estomago y asegurarle a mis padres que eso que sale en la pantalla es sólo trabajo (porque si ya tuve problemas con el tema de la pornografía, no sé que deben estar pensando cuando me ven viendo este tipo de cosas), me siento a mirar los nombres de las diferentes páginas que me ofrecen. Según ellas un placer profundo(la verdad es que esto suena muy **raro**).



Albricias, y cantos celestiales cuando entre tamaña marea de corrupción mis ojos ven un nombre conocido y que el abajo firmante respeta desde hace muchos años ya. Y por supuesto me digo, Tete ahí le has dao, y de repente este artículo deja de ser sobre yaoi para convertirse en un homenaje a la que a mi juicio es la mejor magaka patria que tenemos en la actualidad. Pero también una de las que peor suerte ha tenido a nivel profesional, y es que cuando el talento es tan grande, las recompensas deberían ser mayores, y desgraciadamente no siempre es así.

El caso de Vanesa Duran es quizás uno de los ejemplos mas claros. Desconocía esta página suya, dedicada casi en exclusiva a mostrar ilustraciones suyas de machos en actitudes un tanto licenciosas. Y me sorprende más todavía que podamos contemplar gratis **Sheol**, obra que sin duda debería de haber sido apoyada tanto por el mundillo editorial como por los aficio-







nados. Sin embargo lo que más me llama la atención es un manga pequeñito, de esos de no más de quince páginas, estilo Zetman o historietas cortas que hemos podido ver de muchos mangakas japoneses, que es en donde los autores dan un poco rienda suelta a ideas, o conceptos de guión, o nuevos tipos de dibujo que por norma general no pueden tratar. **Eden** (la historia se llama así, no es el manga editado por Planeta) es una historia de esas oscuras y retorcidas que nos gustan a todos. Nada de niños mermelada y pasteladas al uso.Aquí el ambiente es mucho mas oscuro y cargado de dramatismo, como en los buenos shojo manga (SI,¿o es que acaso no eran siempre mucho más trágico?.¡Hay! infieles, acordaos de RG Veda).La historia se plantea sin complicaciones en la relacion entre dos personajes. Uno de ellos, **Samel,** es una especie de ser vampírico, o por lo menos algo sobrenatural, que no deja de recordarme a Lestat el vampiro, tanto en la personalidad como gráficamente(¿homenaje a la vista?). Y su joven concubina, un apuesto muchacho al que recoge cuando sólo es un niño, y que esta obsesionado con que Samel le otorgue sus dones.(Joder, si ya sabia yo que este articulo iba a q u e d a r **raro**)La negativa de éste último siempre por motivos ocultos pero por supuesto muy trascendentales, hace que el manga desemboque en una de esas peleas amistosa que tanto gustaran a los fans del caballero Andromeda.

En fin, catorce páginas no dan para mucho más, y lo cierto es que la autora con la elegancia que la caracteriza, no se recrea en los detalles escabrosos, como podría ser el momento del Buffeting-penetration, lo cual es de agradecer para los no iniciados en estos temas. Aunque pueda resultar soso, para los amantes de las buenas parrilladas y los filetes jugosos.Lo que realmente importa de esta historia es :a) que es gratis lo cual es casi milagroso, b) que hay que crear la asociación:"Yo también odio a Vanesa Duran", porque nunca llegaré a entender el estilo como ella, y c) que al ser una historia corta, no adolece de los típicos fallos de los mangas nacionales y de la Duran en particular, que es la costra de guión. Y que sólo dibujan lo que les sale bien. Aquí la autora se zafa muy bien de todo esto, y se evita dibujar los fondos (muy lista tú, si ya digo yo que un día tengo que aprender) porque la verdad es que el ambiente narrativo se presta más a un comic centrado en los dos personajes que otra cosa.

Y con esto y un bizcocho, hasta el próximo artículo, que esperemos sea de nuestro agrado mutuo, sobre todo del mío, porque la verdad....O quizás no, y cuando termine la convalecencia,igual me pongo a recuperar el tiempo perdido, y me conecto a mi cibercentro de siempre por vena y me tiro dos meses destrozando counters y subiendo la media de mis frags, y a lo tonto os quedáis sin artículo.

He dicho.

Motormouth
447854@filoz unizar.es



FÓRUM OPINIÓN

Podéis opinar sobre todo lo que querais, pero por favor, utilizad un lenguaje correcto y no difameis a las personas.

Enviad vuestra opinión a :

Forum Opinión-Revista Dokan
Ares informatica, S.L.
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2 bis
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

Intentad no extenderos mas de lo necesario así podremos recoger muchas más opiniones y hacer la sección más variada.

Hola Amigos de Dokan.

Soy una Otaku que tiene que viajar a la ciudad para poder conseguir todos sus mangas favoritos. Me preguntaba por que es tan dificil conseguir series managa en los pueblos pequeños. A mi pueblo apenas llegan cuatro mangas y la Dokan por supuesto. Parece ser que existye una preferencia clara por el comic americano, de esos si que ahi siempre en todos lados.

Me parece una discriminación terrible que los mangas no se distribuyan a todos los lugares y que por culpa de esto yo tenga que recorrerme 40 kilometros para poder comprarme el ultimo numero de I´´s.

Marta Guillen

Me gustaría dar mi opinión sobre la falta de calidad en la programación de manga en la television nacional. LAs unicas series que merecen un poco la pena las emiten a unos horarios inaccesibles para muchos.

Ademas dichas series son tan antiguas que hasta nuestros padres las conocen. Quizas si se plantearan comprar alguna serie de calidad su audiencia aumentaría considerablemente. ¿Es que las televisiones no se dan cuenta que pueden ganar mucho si saben elegir las series adecuadas? Es que no ven el fenómeno Pokemon.

Luis Pascual

Voy a decir cuatro cosas de los fansub que parecer ser que nadie se atrave a decir.

A mi parecer todos los fansub estan realizando una actividad completamente ilegal, a pesar de poder argumentar que es un trabajo sin animo de lucro y que simplemente esta creado para que Otakus de puedan tener a su alcance una larga lista de anime que no podrian conseguir de otra manera.

No puedo dejar de pensar que es una mera excusa para distribuir su material pirata con todo el descaro del mundo haciendose pasar por los robin hood del mundo del anime.

Por favor, asi no hacemos mas que tirar piedras sobre nuestro propio tejado.

Kaine

Estoy hasta las narices de que la gente discrimine a una persona por el mero hecho de leer comics. Si tengo que ser sincero cuando me pongo a leer mis mangas en el autobus me siento observado y a veces insultado. Cuando empiezo a oir unas risitas detras mia no puedo evitar pensar que es de mi de quien se rien. No es una verguenza tener 20 años y seguir leyendo comics. Si no pueden llegar a entenderlo al menos que muestren un poco de respeto.

Drittz Do

Hola Soy una chica de 16 años y me encanta el manga Yaoi. La gente me mira raro cuando lo digo,pero nome parece nada extraño que me guste este tipo de mangas. Cuando un chico dice que le gustan los mangas hentai no se le mira raro,pero a mi que aparte de comprarlos tambien me gusta dibujarlos me miran como un bicho raro, no es justo. Incluso podria decir que los mangas Yaoi cuentan mejores historias que los hentai que son simplemente escenas de sexo una detras de otra.

Maria C.

OS escribo para quejarme de las editoriales y su forma de tratar a los aficionados al manga. Lo digo por que no piensan en absoluto en nosotros, solo les interesan las ventas de sus productos. Por ejemplo cuando sacan una serie, sacan 6 o 7 numeros y de repente por las bajas ventas del manga cierran la serie y dejan en la estacada a miles de lectores.
No me parece serio que hagan lo que les da la real gana con nuestras series favoritas, o por lo menos que antes de publicar una serie nos digan hasta que número las van a publicar. De esta manera muchos lectores se ahorrarían el comprar una serie que luego van a tener que dejar a la mitad.
Ademas me parece que las series de manga que se publican actualmente en España no estan muy bien elegidas, quizas deberian pensar en cambiar.

Marcos

Hola a todos
Me gustaria saber si todos los demas otakus tienen el mismo problema que yo. Mi gran problema es que me gustan demasiadas series y me gustan tambien demasiados animes, y como mi paga semanal tampoco es ninguna maravilla no puedo conseguir todas las series que me gustaria comprar y cada vez se me van acumulando mas y mas series en mi lista de la compra. ¿Por que demónios cuestan tanto los mangas? He oido que en Japon salen tomos de mas de 500 páginas y apenas cuestan 1000 pesetas. Mientras que aqui debemos pagar casi ese precio por menos de 100 páginas. ¿Que esta pasando?

Destiny

manga webs

ESTE MES, ME TEMO QUE SE ME HA IDO UN POCO LA OLLA... BUENO, QUIZÁS BASTANTE. ESCUCHANDO UNOS ARCHIVOS DE SONIDO DEL MAESTRO CHIQUITO DE LA CALZADA, HE RECORDADO QUE ESTE ILUSTRE HUMORISTA Y CANTAOR ESTUVO EN JAPÓN UNA BUENA TEMPORADA, ASÍ QUE ME HE PUESTO A BUSCAR HUELLAS SUYAS EN LA VASTA RED DE PÁGINAS JAPONESAS DEDICADAS AL FLAMENCO.
EVIDENTEMENTE, NO HE ENCONTRADO NADA (SI LO CONSIGO, ME GANO EL DESCANSO ETERNO), PERO ESTA BÚSQUEDA ME HA LLEVADO A ENCONTRAR RAREZAS Y CURIOSIDADES COMO ESTAS:





http://www.geocities.co.jp/Milkyway-Kaigan/7649/index.html

Me congratula mostrarles a continuación una auténtica belleza japonesa a la que le gusta el flamenco. Su página se llama "Anita baila flamenco". De esta página no se puede contar mucho, ya que es bastante parca en información inteligible para el común de los españolitos, pero tiene una galería de fotos... interesante. Pasen y vean.



http://www.inv.co.jp/~chiezo/Fla/index.html

Vale, uno se encuentra una página de flamenco japonesa... ¿y que se puede esperar? Pues absolutamente de todo. Es increíble lo meticulosos que pueden llegar a ser esta gente. Para empezar, tenemos un "Diccinario" de flamenco; adviértase que no he escrito mal la palabra, pasaros por esta dirección y lo comprobaréis. En él podemos encontrar un repaso a la terminología del flamenco, e incluso otros folclores populares, como la jota o ¿¿los villancicos??



Por supuesto, el autor de esta página no se ha privado de viajar a nuestro entrañable y exótico país, y, evidentemente, hacer fotos. Como curiosidad señalar que también se ha pasado por los San Fermines (juerguista el colega, ¿eh?).
En otra sección tenemos una galería de cuadros realizados por la maestra de flamenco del creador de la web, que son bastante buenos, y para terminar, una página con iconos de flamenco para que decoremos por bulerías nuestro windows. Im-prezionante.

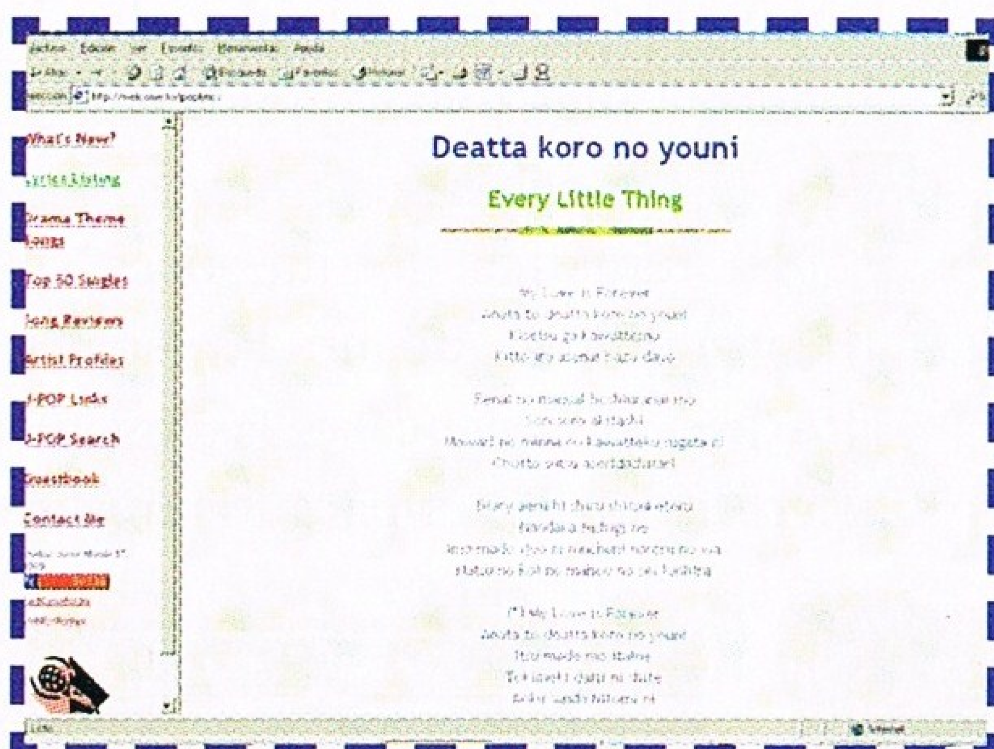
http://www.ne.jp/asahi/m/double/flamenco.htm

Y más flamenco. Esta gente se encarga de analizar absolutamente todos los detalles de esta peculiar danza de ese país llamado España. Hasta nos enseñan qué calzado deben llevar las damas para bailar o cómo son unas auténticas castañuelas. Y el aprendizaje, pasito a pasito, no sea que nos perdamos. Además, se incluye una sección de fotos (que raro) de diferentes localizaciones geográficas en España (Málaga, Sevilla, Madrid, San Sebastián...)

Como empiezo a escuchar bostezos, vamos a dejar por hoy el flamenco y pasar a otras curiosidades que me he encontrado por ahí... vamos a intentar que este mes tenga algo de utilidad esta sección.

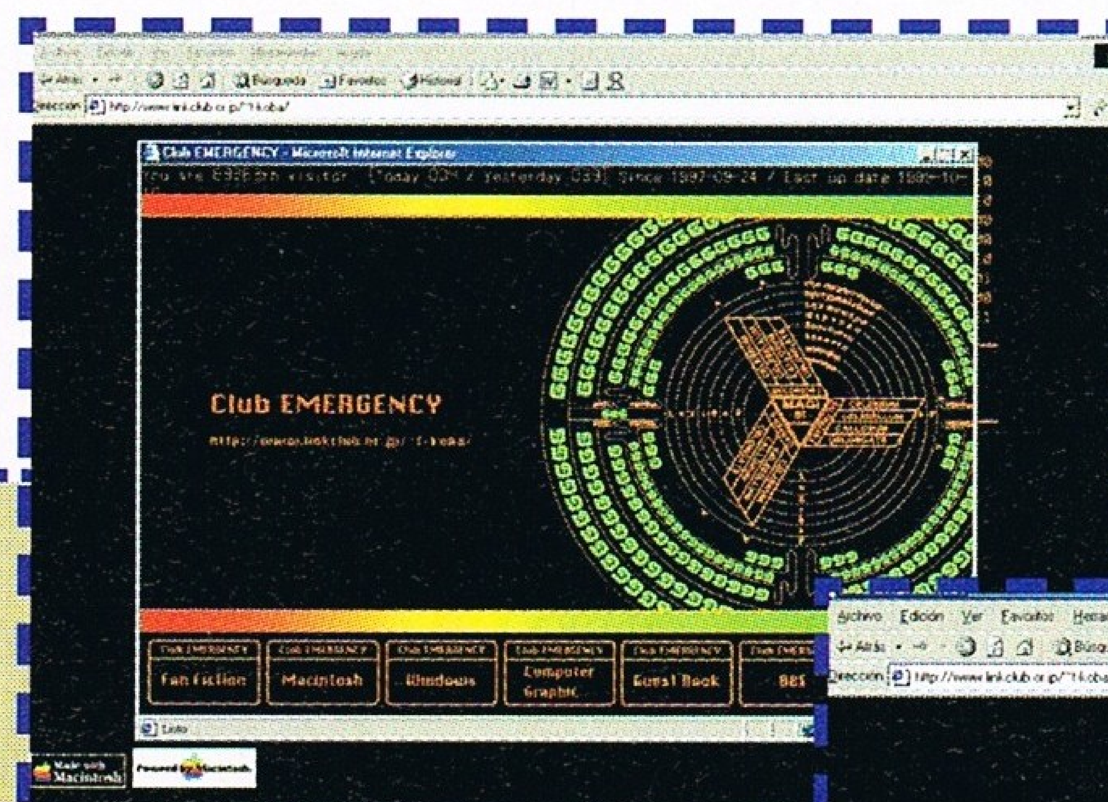






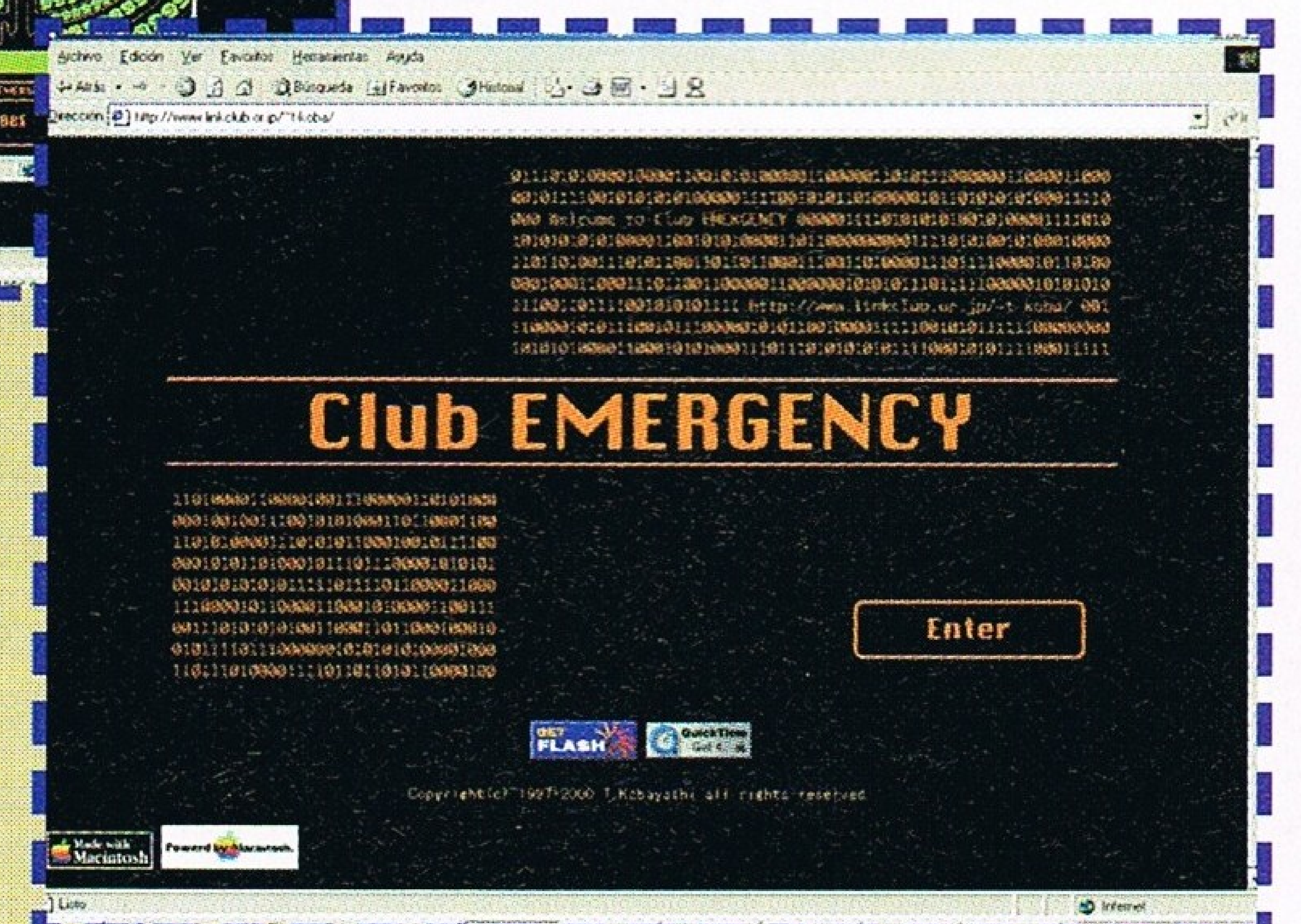
http://welcome.to/jpoplyrics

¿Os gustaría saber que es lo que es lo que cantan vuestros ídolos del j-pop? Pues solo hay que pasarse por esta dirección y buscar entre la lista de letras de canciones que tienen. Además, por si vuestra búsqueda ha sido infructuosa (vaya palabro), os dan links de otras páginas de letras y de mp3,s de j-pop. Como nota curiosa, tiene también una sección con breves perfiles de algunos de los artistas que aparecen en la lista. En definitiva una página realmente útil.

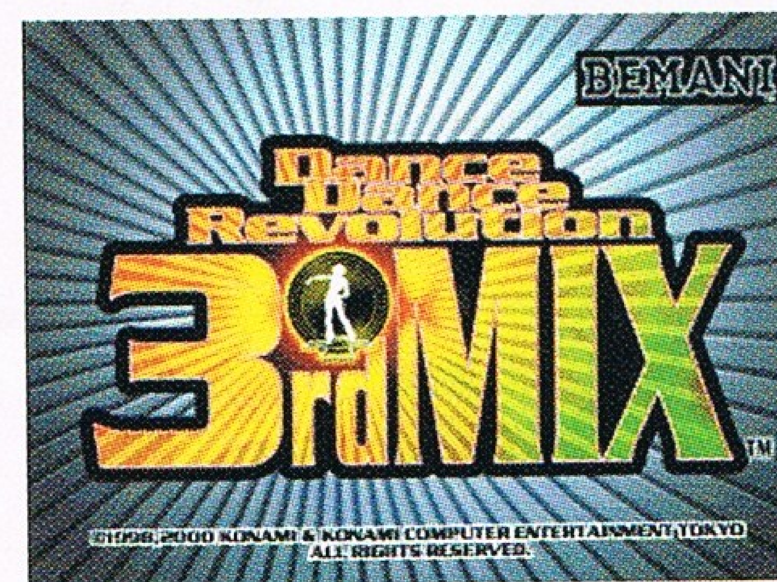


http://www.linkclub.or.jp/~t-koba/

En un próximo número os rallaré un poco con mi pasión de cambiar el aspecto de Windows... que si los iconos, que si el fondo de escritorio, que si la barra de inicio... de momento, un adelanto con una página que no tiene desperdicio. Antes de nada avisar que es una de esas páginas hechas con flash y shockwave, así que si no tienes una buena conexión, prepárate a esperar un ratito delante del monitor...
Iconos de manga y anime, y un diseño "Evangeliano" sorprenden de principio a fin. No dejéis de curiosear por todas sus secciones, hay muchas sorpresas, y muy agradables...



VIDEOJUEGOS



DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX

El fenómeno llegó a nuestro país hace dos veranos. Habíamos escuchado hablar de simuladores de baile. Juegos tales como *Bust a Move* (*Bust a Groove* para nuestra querida versión PAL), los sucesivos *BeatMania* que tanto mal están dando entre los jugones de todo el mundo o incluso el olvidado *Dance Dance Dance*, se nos quedaban cortos en cuanto a lo que esperábamos del término "baile".

Así apareció el gran Dance Dance Revolution, que llegó a Europa con el nombre de Dancing Stage. Los jugones de toda España se reunían para probar la tan preciada máquina. Si era tal como habíamos oído hablar, una joya había aterrizado en nuestro país. Como era de esperar fue un rotundo éxito, atrayendo a jugar, no sólo a los videoconsoleros más audaces sino también a gente no aficionada al género, pero si al baile. Konami estaba muy atenta y estaba dispuesta a dar el siguiente paso, las versiones domésticas.



Y asi llegó la primera, cutre, versión a nuestras PlayStations. Basada en el juego que habíamos visto en los arcades, Dance Dance Revolution no nos terminaba de convencer. Pasaron dos ó tres semanas y se escucharon rumores sobre una segunda parte, que unos meses más tarde hizo su fulgurante aparición en la consola de Sony. El nombre del videojuego ha sido el mismo pero con el añadido "2nd Mix" como ya nos tenía acostumbrada Konami con sus BeatManía. Esta vez todo ha cambiado. No sólo el aspecto gráfico ha sido calcado al de la recreativa, sino que además el ritmillo y la jugabilidad se aproximan bastante al ya visto en los salones. Si además de esto posees el fabuloso mando, (conocido vulgarmente como "alfombrilla" ^o^) simulador de pista de baile, puedes contar por ahí, que tienes una conversión perfecta del juego en su versión arcade.









Ahí no acaba la cosa, además de mejorías con respecto a la anterior versión, contamos con varios aspectos retocados, que hacen superior al juego de nuestras casas, en comparación con el de la recreativa.

Comenzaremos hablando de los modos de juego. Ya en un primer momento nos damos cuenta que tenemos bastante más donde elegir. Desde el típico modo arcade, pasando por el versus, y acabando con un curioso modo, llamado Bonus Track donde nos dan la oportunidad de jugar, o bailar con dos temas de baile, bastante curiosos de los cuales, daremos buena rienda luego. A ver si algún día, a los señores de Konami les da por ponernos un modo, para poner y editar nuestras propias canciones...¿Os imagináis lo que sería bailar el último single de Britnie Spears?? Juas juas...que duro ^_^!!

La temática del juego es sencilla. ¿Hay alguien que no la sepa a estas alturas? Por si acaso la respuesta es afirmativa, ahí va para los más despis-

tadillos. En Dance Dance Revolution, el objetivo, la finalidad del juego es pura y llanamente bailar. Para ello has de hacer coincidir, mediante la pulsación de un botón de tu panel direccional, unas flechas (que van subiendo de abajo a arriba) con un límite, el cual esta situado en la parte superior de la pantalla. Si lo consigues, recibirás calificaciones (perfect, great, miss, etc...) dependiendo de lo preciso que seas y el ritmo que lleves. A más flechas, más dificultad, y por supuesto las flechas irán a un ritmillo marcado por el tema que escojamos. Como podéis comprobar, la gracia del juego se acentúa si el mando esta en los pies, y los botones los pulsamos con ellos. ¡Con mando especial, eh?! Que no vea a nadie pisando su Dual Shock... (los hay, los hay ¬_¬).

















El juego en sí, es aditivo, pero si además nos dan la posibilidad de elegir temas, llamémosles, "conocidos" pues muchísimo mejor, no creéis? Pues bien, en Dance Dance Revolution 2nd Mix podremos bailar desde temas, como una versión de Dixie Gong del famoso "Bimbó", llamada "El ritmo tropical" (si, si...en castellano puro y duro ^_^), pasando por el ya archiconocido "20 November" de la saga BeatMania, por temas de bandas sonoras de pelis como "Blade" hasta el 40 principalero "Thubthumping" de los Chumbawanba (tema que ya escuchamos en el "Copa del Mundo" de EA Sports. Como veis un repertorio de canciones bastante digno de un juego de estas características.



Existen a su vez, las llamadas ampliaciones del 2nd Mix. Se llaman Dance Dance Revolution 2nd Remix Append Club Version Volumen 1 y 2, y son más y más canciones discotequeras que a muchos makinorros les agradaría poseer. Cuando fundáis las del propio Dance jugad a los Appends y seguro, que sois la envidia del garito de los sábados al que vayáis...(Un servidor se basa en su propia experiencia...Juas juas).

Ya comenzado el año 2000 salió a la venta en el mercado japonés la tercera versión de DDR. Una magnífica obra de arte. Más color, más vistosidad, más efectos de luces, en resumen....todo es maravilloso en este juego. Además cada canción cuenta con su propio escenario, cual si de un vídeo musical se tratase. Y hablando de videos musicales, os recomiendo que echéis un vistazo a la genial introducción de DDR.

Todos sabemos que un juego de este tipo no llama la atención por lo que vemos sino por lo que escuchamos. Por eso nos sorprenderá tanto, el ver que se ha cuidado superlativamente el campo gráfico. Además de la friolera cifra de 16 bailarines seleccionables (algunos de ellos grandiosamente diseñados), este tercer Dance, nos brinda la oportunidad de no aburrirnos mientras vemos jugar a los amiguetes, ya que en la parte inferior de la pantalla, podremos leer la letra de cada canción, y cantarla si nos place (algo así como un karaoke). Gran detalle por parte de los programadores para que los más torpecillos se enganchen a este genial videojuego.

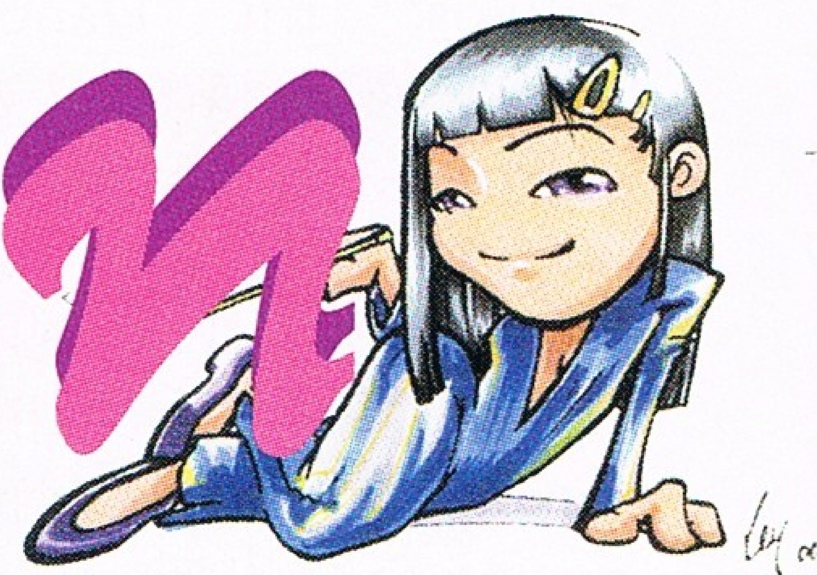
En cuanto a las novedades contaremos con la incursión de un nuevo grupo musical llamado E-rotic (las canciones son... si eso... bastante subidillas de tono), y un par de canciones más del ya conocido Captain Jack. A parte de estos dos, repiten aparición pero incorporando nuevos temas, los chicos de Me & My (los del dubi dubi dubaba), los X-Treme (My Fire) y los ya nombrados smile.dk (mención especial para Mr. Wonderfull). Además podremos bailar al ritmo de canciones que todos conocemos y que alguna vez hemos bailado en las discotecas...¿Alguien se queda impasible ante el tema principal de Flashdance? ¿Y la musiquilla de las palomitas de maíz? Además si alguno va a tardar en hacerse con Dance Dance Revolution 3rd Mix, que no se preocupe, que si lo consigue en Navidades, tiene hasta villancicos. En total casi sesenta canciones que suponen juego para rato, días e incluso verano.

Concluyendo ya, Dance Dance Revolution es un simulador de baile bastante completo con el que gustosamente os podéis enganchar durante horas, eso si...si vuestro cuerpo os lo aguanta...

Alberto Díez "GuiLe"
EdWarner@mixmail.com



TOMOCHAN



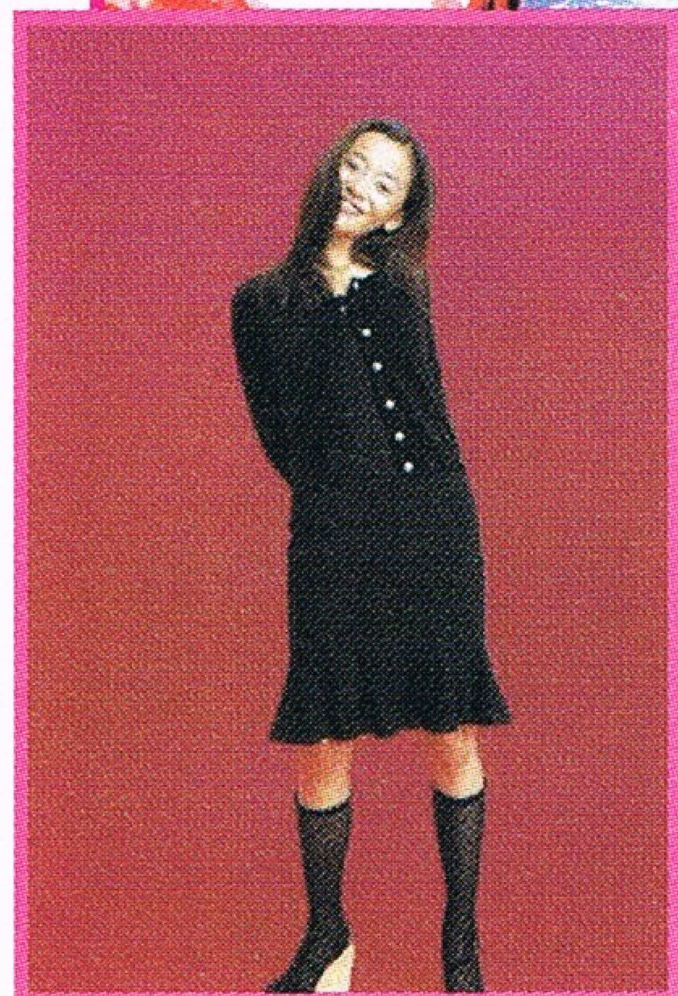
Hola gente, aquí Pako. Cuando leáis esto ya se habrá celebrado el Salón del Manga de Barcelona, aunque no puedo predecir el futuro, espero que vaya tan bien como los anteriores.

En este número, Ken nos va a hablar de una cantante que tuvo su etapa de éxitos (y no tan éxitos) hace unos días... y que por cierto, en estos momentos está probando fortuna en Estados Unidos, ya que parece ser que en Japón lo tiene un poco mal ya...

Pos nada os dejo con él, y su peaso de artículo, yo voy a ir preparando las noticias y novedades, hasta luego.

Tomomi Kahala: Tragedia en tres actos.





Quede clara una cosa antes de avanzar en la lectura de este artículo: si estamos hoy hablando de Tomomi Kahala es porque es una cantante producida por Tetsuya "TK" Komuro. De no ser por ese leve matiz dentro de su carrera, probablemente hoy por hoy nadie se acordaría de semejante artista. Ella no tiene la culpa, y de hecho lo hace lo mejor que puede, pero para nuestra desgracia, el resultado no pasa del aprobado ramplón. ¿Y quién tiene la culpa de esto? Prefiero no señalar...



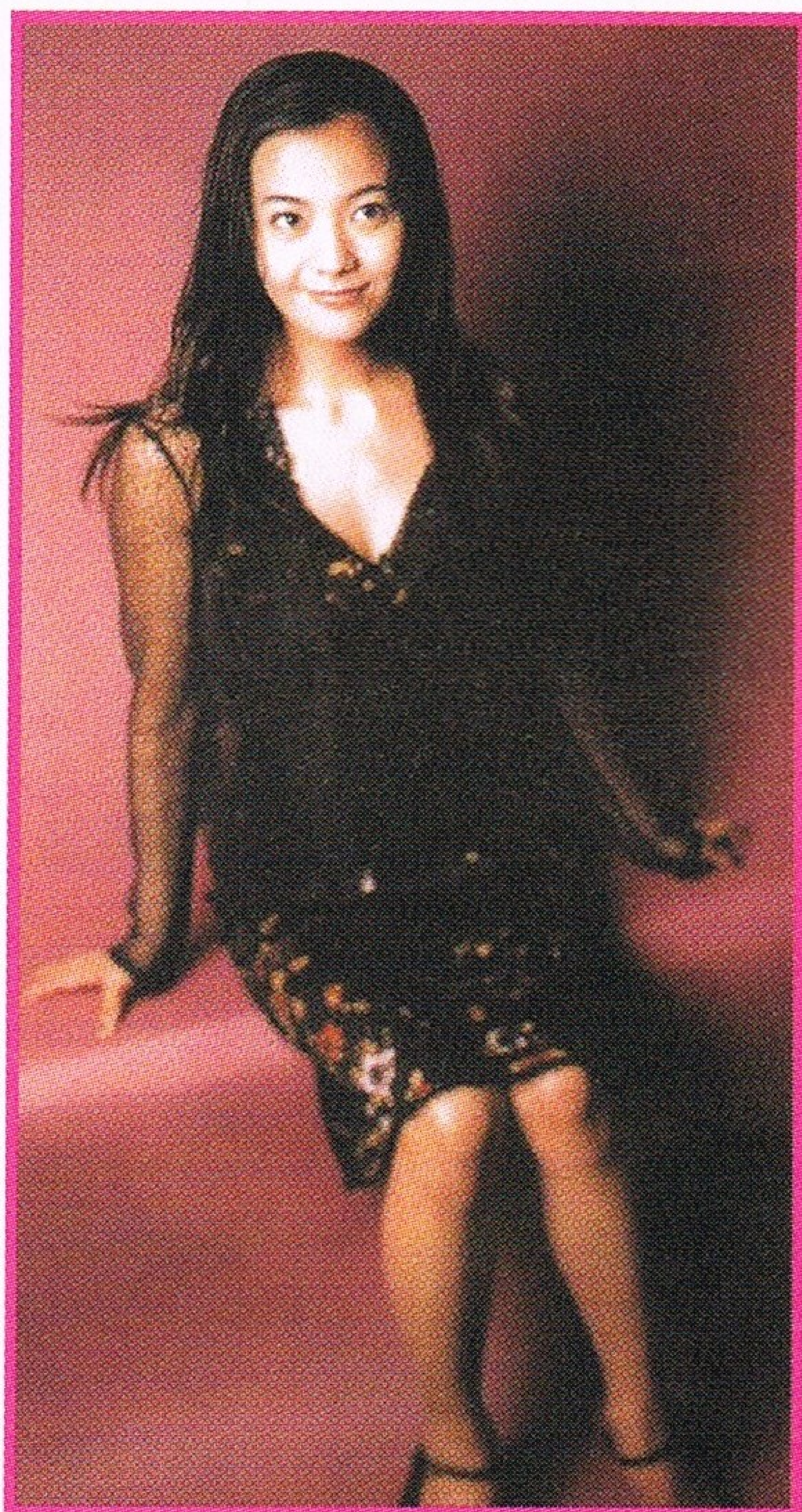


Si ya habéis leído otros artículos de esta sección, seguro que ya estáis más que hartos de oírnos hablar de Tetsuya "TK" Komuro. Con razón, pues es uno de los mayores productores y compositores del lejano Japón, y si hacemos memoria, probablemente nos venga a la cabeza la fecha de 1995, uno de los años más prolíficos de TK. Fue entonces cuando se acuñó la expresión "TK Family", que se refería a la numerosa "familia" musical del productor, que por aquel entonces se componía de grupos como TRF, Globe y artistas como Namie Amuro... y Tomomi Kahala.

¡Tiemble la Tierra! Seguro que os estáis preguntando cómo demonios se llegaron a cruzar las vidas de el productor y la sensible ex-modelo... bueno, y si no os lo estáis preguntando, os lo digo, que para eso estamos aquí (a ver si vamos a tener problemas...).

Resulta que según cuentan las leyendas (Sí, sí, las de Becquer), Kahala, que por aquel entonces era más conocida por el sobrenombre artístico de Arisa Tômine, había hecho hasta el momento un puñado de trabajos como modelo en anuncios y también había hecho sus primeros pinitos como idol cantante. Al parecer ambos tuvieron la dicha de coincidir durante la grabación de una serie de televisión en la que se sentaron juntos (No, no me refiero a que sentasen uno encima de otro, ni en la misma silla, si no uno al lado de otro, no vayamos a tener malentendidos...). Y de la noche a la mañana una nueva





artista de nombre Tomomi Kahala pasa a formar parte de la "TK Family", a la vez que se da a conocer el hecho de que ambos sean pareja. ¿Tendrá algo que ver lo uno con lo otro??? No sé, no sé... Bueno, se inauguró la veda con "Keep yourself alive", al que siguió "I believe", que este sí, fue un gran éxito, y de esta manera llegamos a los 2.7 millones de unidades vendidas de su primer álbum, que avalan mi teoría de que toda una nación sí se puede equivocar en un momento dado. Muchos tildan a su voz de potente y penetrante, con unos poderosos agudos. Como ya habréis adivinado, no es mi caso. No tengo nada que objetar contra los que sostienen esa posición, pero para mí Kahala tiene a su pesar una voz con escaso potencial, que no llega muy holgada a los escasos de sus composiciones, y que para colmo, apenas tiene personalidad propia (No, ahora me estaba refiriendo a la voz...), vamos, que le falta gracia y salero en cantidades considerables. A pesar de todo, cumple con corrección el las canciones, y probablemente esto sea más que suficiente como para darla una oportunidad por pequeña que ésta sea. Para los que prefieran formarse opiniones propias, les recomiendo echarle un vistazo a las canciones del CD y ya hablaremos después...





¡Vaya! Si aún no os había hablado del perfil de esta exquisita perla oriental, verdad? "Tomochan", que es como la llaman aquellos que la conocen (y nosotros no vamos a ser una excepción, qué demonios) nació el 17 de Agosto de 1974, y desde entonces se crió como una auténtica y genuina niña bien. Sí, de esas un poco pijillas y repelentes. Tiene además todos los boletos para ser hija única, porque según cuentan, sus padres no la han regañado ni una sola vez (No sé. ¿Quién tirará la primera piedra?). Durante su juventud fue educada al más puro estilo de la "high society", estudió en un colegio privado y entre sus aficiones está la equitación, deporte en el que al parecer ha llegado a estar entre las cuatro primeras del ranking japonés. Qué nivel la señorita ¿Eh? Eso sí, cuando la cosa se puso más seria no dudó mucho en convertirse en modelo, con lo que inició su carrera nada más acabar el bachillerato. Eso es buena vida y lo demás son tonterías. Para los incrédulos que piensen que con su debut como cantante sentó algo al cabeza, sólo decirles que una de sus aficiones es jugar con sus amigas (otras ceporras) a disfrazarse de Mariah Carey...





Sin comentarios. Bueno, y ahora que sale lo de la Carey... hay una anécdota especialmente graciosa que corre a cuenta del dúo Downtown, presentadores de "Hey hey hey music champ", un programa de música en el que se meten con quien pueden y más. Resulta que es por todos bien sabido que a Kahala le encanta Mariah Carey, y no ya sólo su voz y las canciones que canta, si no como ya habréis imaginado, también su "look". Tanto es así que ha tomado a la norteamericana como modelo a seguir











y cualquier cosa que hace lo acompaña de una interrogación permanente: ¿Lo haría Mariah Carey?. Lo que no tendría la mayor trascendencia si no fuera porque durante un programa del "Hey hey hey", los presentadores decidieron reírse de ella y de su timidez, ya que consiguieron hacer una conexión en directo con la Carey sin que Tomochan lo supiera, y ya os podéis imaginar el numerito. Por un lado tenemos a la curtida cantante norteamericana, apoltronada en un sillón, acompañada del interprete de rigor, y al otro lado de la pantalla, Tomochan, con los ojos llorosos y sin atreverse ni a mirar a su ídolo. Daba un poco de pena y de vergüenza ajena a la vez, pero os puedo asegurar que fue de lo más divertido. Bueno, bueno, que nos estamos yendo por las ramas!! Volvamos al momento en que Kahala saca a la luz su segundo álbum, titulado "storyteller", en el que van incluidos una buena remesa de grandes canciones que le reportaron un gran éxito en su momento. Es por esa época que se rumoreaba que TK estaba planteándose la posibilidad de unir a la Kahala con las cuatro integrantes del grupo Max, y de esta manera volver a crear una nueva versión del grupo de idols Super Monkeys, con el que saltar al mercado internacional. Menos mal que el asunto no fue a más, porque más de uno se hubiera echado las manos a la cabeza al ver a Kahala sustituir a Namie Amuro en la formación de la banda, sobretodo si tenemos en cuenta que en este caso se trata de su más directa rival en los escenarios, a pesar de ser producidas ambas por TK. Sin embargo, y por razones bastante obvias no fue Kahala la que se llevó el gato al agua en este duelo interpretativo, y es que las comparaciones son odiosas.



Poco después de la apresurada publicación de su tercer álbum, el peor de todos con diferencia (y eso quiere decir que es realmente malo), se supo que TK y Kahala habían roto su relación tanto sentimental como profesional. Lo que ha hecho que Kahala retome su carrera en las manos de otros productores, mientras que TK se refugia actualmente en los brazos de Ami Suzuki, su nueva niña mimada. Esto ha dado lugar a una de las noticias más escabrosas de la cantante: se sabe que tras su ruptura con TK, Kahala se intentó suicidar cortándose las venas de las muñecas, aunque afortunadamente fue descubierta a tiempo y puesta a salvo. Más tarde diría a los medios de comunicación que se hizo esos cortes al cortar unas verduras. Toma, y yo tengo estas dioptrías por mirar mucho a las chicas, no te j#%$.



Bueno, y ya vamos a ir acabando, que se me están terminando las cosas para decir. Realmente lo único que queda por decir es que afortunadamente Kahala sigue en activo, aunque todavía no ha conseguido unos éxitos tan sonados como durante su etapa en la "TK Family". A pesar de todo, ahí sigue, al pie del cañón.... algo es algo.Y dicen que muchas veces el artista no está a la altura de su obra.

J. M. Ken Niimura
de H Studios
(Niimura@terra.es)

Bueno, aquí estamos con las noticias del mes, que debido a que el mes pasado no tuve mucho tiempo para poner las noticias, comentaré alguna un poco antigua, y así de paso lleno más esto. (Y ya que estoy , me gustaría que los lectores que sepan de algún tema de actualidad, me escribieran un mail a y así me ayudan un poco a hacer esta sección, yo no me puedo enterar de todo lo que pasa....) Vamo allá.....

Película de imagen real de "Gatchaman".

La popular serie de anime emitida en España hace millones de años bajo el nombre de "Comando G", tiene su versión en película de imagen real, y os preguntaréis que tiene que ver esto con el Jpop. Pues resulta que los protagonistas de este anime eran cinco, justamente la misma cantidad de componentes del conocido grupo de polifacéticos bailarines-cantantes SMAP. Os los imagináis?

Yoshiki produce el nuevo single de Shizuka Kudo

La Kudo fichó por la discográfica Extasy Records, propiedad de Yoshiki, que le producirá su nuevo single "Shinkou no Hana". Va a salir el 8 de noviembre y la canción se usará como opening del programa "Kayou Suspense Gekijou" de la NTV. (takuya press)

Yuki de Judy and Mary se casa.

Pues eso, que la Yuki se casó el sábado día 30 de septiembre con Yo-King, de Magokoro Brothers. Se ve que también estaba ociosa, la chica. (takuya press)

Hirosue Ryoko gana el premio a la mejor actriz en el Festival internacional de cine de Sitges.

La protagonista de la película "Himitsu" , y conocida idol japonesa, consiguió ser premiada como mejor actriz en el festival de Sitges debido a su trabajo como madre e hija en esta divertida comedia donde, por un accidente, el espíritu de la madre pasa al cuerpo de la hija, provocando la confusión al marido en momentos algo delicados. Hay que destacar también la aparición estelar de otra cantante conocida en este mundillo, se trata de Shinohara "puripuri puritti!!" Tomoe.

Yoshiki inaugura su nueva página web.

Visita obligada para todos los fans de este señor que está volviendo a meterse de lleno a producir grupos nuevos. La dirección de la web es muy sencilla (http://www.yoshiki.net) y muy fácil de recordar, ¿a que si?. A parte también tiene web la productora que él mismo fundó, Extasy Récords (http://www.extasyrecords.co.jp/), (Isabel Ramírez press)

Bueno, pues hasta aquí las noticias de este mes, os dejo con las novedades, y os avanzo que en el próximo número habrá, a parte de un fabuloso artículo aún por determinar, un comentario especial sobre el salón del manga (en lo que a Jpop se refiere) y una pequeña sorpresa pa los fans de hide. Nos vemos!

Pako

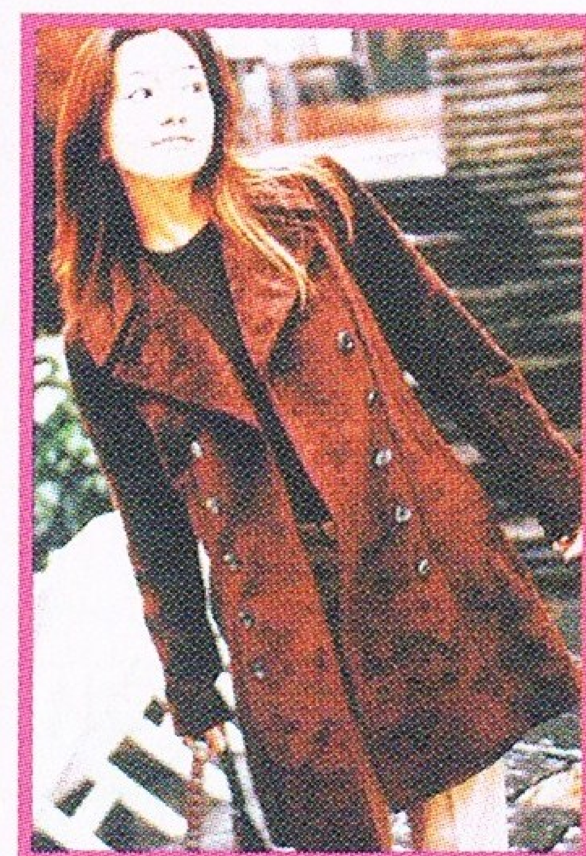
NOVEDADES

ÁLBUMS

LAREINE - SCREAM -Price 3150 – Release 11/1/2000
Chara - Caramel Milk - The Best of Chara -Price 3059 -Release 1/1/2000
Akiko Yano - Home Girl Journey – Price 3059 - Release 11/1/2000
Yuzu -Tobira - Price 3059 - Release 11/1/2000
Ryuichi Sakamoto - L.O.L. (LACK OF LOVE) - Price 3059 - Release 11/8/2000
CHISATO - CHISATO LIVE IN HARD ROCK HOTEL 2000 -Price 2625 - Release 11/18/2000
Pierrot - PRIVATE ENEMY - Price 3059 -Release 11/22/2000
Southern All Stars -Ballad Vol.3 – Price 3700 - Release 11/22/2000
Kenji Kawai - BEST OF BEST - Price 3059 - Release 11/22/2000
Tomoyasu Hotei - fetish - Price 3059 - Release 11/29/2000
thee michelle gun elephant - TMGE 106 -Price 3059 - Release 12/13/2000

SINGLES

The Yellow Monkey - BRILLIANT WORLD –Price 1050 - Release 11/1/2000
Raphael - Akikaze no Kyosokyoku – Price 1020 - Release 11/1/2000
Takashi Sorimachi - Free - Price 1223 -Release 11/1/2000
Noriko Sakai - Miracle - Price 1050 - Release 11/1/2000
Southern All Stars - Kono aoisora, midori - BLUE IN GREEN - Price 1260 - Release 11/1/2000
ARASHI - Kansha kangeki ame arashi – Price 1020 - Release 11/3/2000
hitomi - Yesterday -Price 1050 – Release 11/8/2000
Janne Da Arc - Mysterious - Price 1050 - Release 11/8/2000
Mai Kuraki - Reach for the sky – Price 1260 - Release 11/8/2000
Ryoko Hirosue - Kajitsu - Price 1260 - Release 11/8/2000
dream - My will -Price 1050 – Release 11/15/2000
the brilliant green - angel song - Eve no kane - Price 1223 - Release 11/15/2000
Yuki Koyanagi - KOYANAGI THE CHRISTMAS -Price 1575 -Release 11/15/2000
ZARD - promised you - Price 1050 – Release 11/15/2000
Sads - NIGHTMARE - Price 1050 – Release 11/16/2000
La'cryma Christi - LIFE - Price 1100 - Release 11/22/2000
GARNET CROW - flying - Price 1050 - Release 11/29/2000
LUCA - Kaigansen no Kiseki - Price 1200 - Release 11/29/2000
Kiroro - Aitai - Price 1050 – Release 12/6/2000
Ayumi Hamasaki - AUDIENCE - Price 1260 - Release 11/1/2000




Ryoko 2000



No sé si será un buen momento para decirlo, pero me siento a gusto escribiendo aquí. Respondiendo vuestras cartas, ayudando uno por uno a resolver sus dudas o a encontrar amistades con las que disfrutar de una tarde... ya sabéis, todo lo bueno que puede tener la labor de correero.

Digo que igual no es un buen momento, porque es ahora cuando vosotros estaréis disfrutando del Salón, más o menos, y se acercan ya las navidades (¿¡Dios mío, y yo que le compro!?), por lo que muchos de vosotros, o bien tendréis cosas que contar, o bien tendréis mucho tiempo libre para escribir... así que, igual es momento de acordarse de los montones de cartas, las horas de lectura, los ojos rojos, el cansancio... ya sabéis, todo lo malo que puede tener la labor de correero.

Andrés G. Mendoza

DAVID GÓMEZ (COLOMBIA)

Nos pide que pongamos material porno en el CD o en la revista. Bueno, ya sé que hace unos meses sacamos un especial para adultos, pero puede que lo que tú buscarás no estuviera en ese número. Por eso mismo, Ares Multimedia (la empresa que edita tanto Dokan, como Minami o Manga +), lleva editando durante un tiempo una revista llamada Hentai, que posiblemente cumpla tus expectativas de sobra. De momento, en Dokan nos quedaremos con unos contenidos más generales y no nos centraremos en un género tan solo. Aunque eso no quiera decir que no toquemos todos los existentes. Y ya lo sé, que en ocasiones eso quiere decir que a muchos de vosotros hayan páginas que no os gusten, pero es el precio de contentaros a todos...

ALEX C. BAS (TENERIFE)

Lo primero nos pide el poder contactar con gente a la que le guste el dibujo, Rurouni Kenshin o las artes marciales. No te preocupes, que ya pongo tu dirección al final...

Siguiendo con su carta, nos pregunta el por qué de la línea de revistas manga que edita Ares. Bueno, quizás yo no sea la persona más indicada para responder esto, pero creo que tú mismo te respondes en tu carta. Se supone que se pueden dar tres puntos de vista a la situación actual, y dichas revistas los reflejan individualmente. ¿qué luego de hecho nos parecemos bastante? Es lógico, más bien porque en muchas ocasiones somos los mismos los que escribimos en varias, pero eso no quiere decir que la línea editorial sea la misma, que las secciones traten de lo mismo o que las reflejemos del mismo modo. ¿La solución? Pues bueno, si os es posible, comprad varias entre los amigos, y si no... ¡¡Comprad Dokan!! (jeje,.. Casi no se ha notado, ¿verdad?).

Por otro lado nos da a conocer una nueva asociación llamada OTAMA, que tiene página en internet: .así que ya podéis visitarla (por cierto, hablando de páginas web,... yo me estoy haciendo una con los artículos y anécdotas de esto... ya os iré informando cuando haya algo más que contar...).

ELENA CASTRO (SEVILLA)

Me pregunta por el manga de Pokemon que actualmente está siendo publicado en USA. Es decir, me pregunta si dicho manga llegará a España algún año de estos. El caso es que a ciencia cierta no lo sé (para qué mentir),



ALEJANDRO VALENCIA

pero me da en la nariz que en alguna Editorial se están poniendo ya a traducir la serie para sacarla algún día de estos. El único problema que puede haber es que al ser manga, será en blanco y negro, y a los niños pequeños (no nos engañemos, ellos serán los grandes consumidores de Pokemon) les tienen acostumbrados a tebeos a color. Por lo tanto, igual optan por sacar algún Anime Book en vez de los mangas. Pero eso no lo sabremos hasta que alguno de los dos salga realmente a la calle.

Por otro lado, preguntas por la segunda película de Pokemon. Más concretamente su fecha de estreno. Ahora no la sé, pero supongo que sí en los cines (lo vi la semana pasada) ya ponen próximamente, se puede echar un cálculo (a ojo), y decir que alrededor de Navidades podrá estrenarse en nuestros cines.

Finalmente, Sobre Somos de Menta, no puedo decirte más que es una serie llamada originalmente Mint na Bokura, y que trata sobre dos gemelos (chico y chica) que para seguir unidos deben meterse en una serie de embrollos... si quieres saber más, o bien te lees lo que ya hemos escrito en Dokan, o bien te esperas a que se publique (que, todo sea dicho, ya lleva prometiéndose durante relativo tiempo).

MARIEN CARRASCOSA (GRANADA)

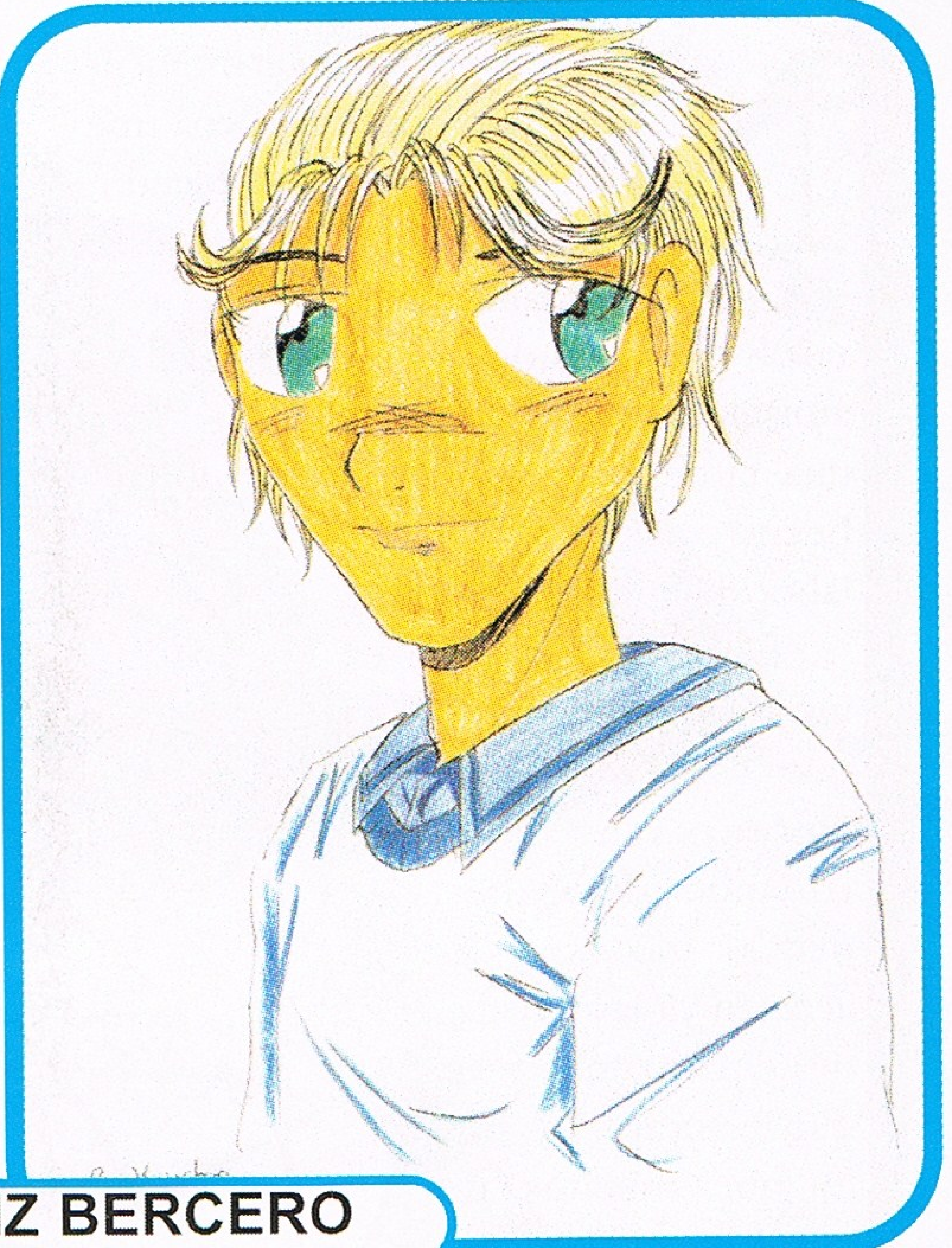
¿Os acordáis de que hace unos meses nos escribió una chica a la que le gustaría componer música para anime? Bueno, pues ha vuelto a escribir (por cierto, con un sobre bastante majo (un poco cursi -ella misma lo reconoce- pero majo).

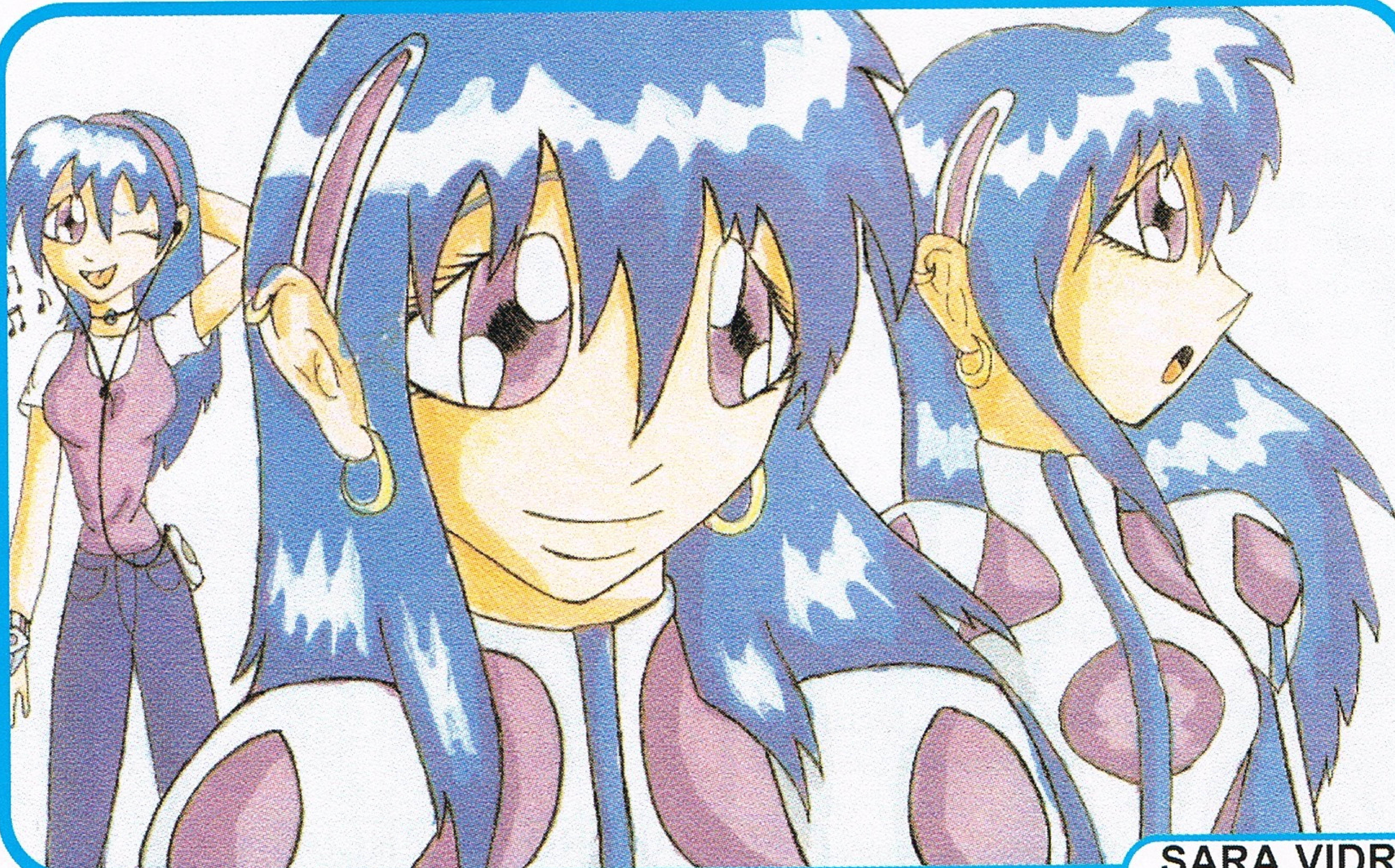
Me cuenta sus venturas y desventuras de estos últimos meses, y finalmente me hace la pregunta. "¿Como se hace un storyboard?"

Lo primero de todo, quiero explicaros a los que todavía no lo sepáis, lo que es un Storyboard, o más bien para qué sirve. Un Storyboard es usado para organizar las escenas de una película, tanto de imagen real, como de animación. Son una serie de páginas, que van describiendo escena a escena, los enfoques que va a ir haciendo la cámara mientras se narra el argumento.

Se podría decir que es un esquema de la película, en el que se pone el metraje que ocupa cada escena, donde empieza, donde termina y cómo discurre. También se incluyen los diálogos que van en esa escena y un pequeño garabato (a veces es una ilutración bastante realista) donde se plasma el enfoque que va a tener dicha escena.

En el caso de un anime, dichos dibujos son como los de la animación, y podemos ver los personajes que van a intervenir en la escena dibujados. Como una película está formada de muchísimas escenas, los Storyboards suelen ser bastante gordos, según el grado de detallismo que se haya querido reflejar en el mismo y los elementos que se dejen libres para la improvisación del equipo. Yo, por ejemplo, tengo en casa un par de Storyboards que sacaron de la serie de Evangelion, y es realmente curioso ver cómo ha sido la realización de las cintas a nivel de dibujantes. Lo único que me falta ya es entender la gran cantidad de anotaciones en japonés que tienen los dichosos librillos. No es muy usual el encontrase con Storyboards en tiendas especializadas, porque es un producto que tan


BEATRIZ BERCERO


SARA VIDRIGAL



VANESSA VELA

solo puede venir de Japón, y no es que suelan hacerse tiradas masivas de los mismos, pero de todos modos, no dejan de ser un elemento de coleccionista que algunos apreciarán más que otros.

CRISTINA ARROYO
(LAS PALMAS)

"¿Y de Serial Experiments Lain?"..."es una serie que me gusta bastante"..."lo digo por lo que dijiste hace un tiempo, pero respeto tu opinión" Sois terribles, se me ocurre decir que hay una serie que no me gusta, y la mayoría de vosotros, en vuestras cartas hacéis mención a ello. Además, si todas las cartas fueran como la de Cristina, que no te apedrean por decir que una serie no te emociona... Bueno, la verdad es que gracias por vuestro interés, pero no os preocupéis, estoy bien sin Lain y sin muchas otras series que no me gustan...

Me pregusta que pasó con Ranma ½, es decir, tanto su publicación en manga, como su emisión en la Tele. Lo segundo creo recordar que alguno de vosotros comentó que en alguna autonómica o regional la estaban emitiendo. Por otro lado, respecto al manga, dejó de publicarse por parte de Planeta, una vez llegado un punto en el que los lectores de antaño (los que descubrieron el manga junto con la serie de televisión) dejaron de comprarse la serie. La cinta de VGAi creo que sí estará para el Salón, de hecho, ya se ha visto publicitada por ahí,... sobre la de Mononoke Hime, no cantaría victoria tan pronto, al parecer la película en los cines españoles fue una sonora caída. Quizás eso hizo que los responsables de sus derechos se asustaran y decidieran esperar (estoy divagando yo solo). La película de Nausicaa sin censura seria difícil encontrarla aquí en castellano. Lo que no es tan descabellado sería pedirla a un Fansub.

Finalmente nos pregunta de todo de Gun Smith Cats,... una serie que podíamos comentar en la revista, según ella. Todo se verá,...

Bueno, no me queda más que agradeceros a todos y a todas el haber escrito. Una vez más, pido disculpas por no responder a todas las cartas, y sabed que sois muchos los que os quedáis en el tintero por la falta de espacio. De todos modos, intento que más o menos todos se vean reflejados en la sección.

Por cierto, como noticia de última hora, quiero deciros a todos los aficionados al curso de japonés, que se prepara un examen, así que id estudiando, que luego os pillan en pelotas...

Andrés G. Mendoza

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

ROGER PLAVES
(perdón, se apellida PLANES,.. No sé como me he equivocado), quería que su dirección saliera publicada; C/ Muntaver 281 4º1ª 08021 Barcelona

ANA MC
C/ Pomar bajo nº39 3º 1ª 08911 Badalona (Barcelona) tiene 13 primaveras y jura que contesta!!

RAÚL GARCÍA
C/ Baltasar Valenti nº45 A 2º1ª 07008 Palma de Mallorca (Baleares) le gusta el Jpop y busca gente con la que charlar.

LAURA MARTINEZ
C/ Aralar 4º2ºdcha. 31002 Pamplona (Navarra), aunque también la llaman Pitu, se quiere cartear con chicos/as.

JORDI TURELL
C/Güell i Ferrer nº201ª 2º 2ª, 08203 Sabadell (Barcelona) quiere conocer gente de entre 14 y 18 años. (Pues bueno, entonces yo ya no te escribo...)

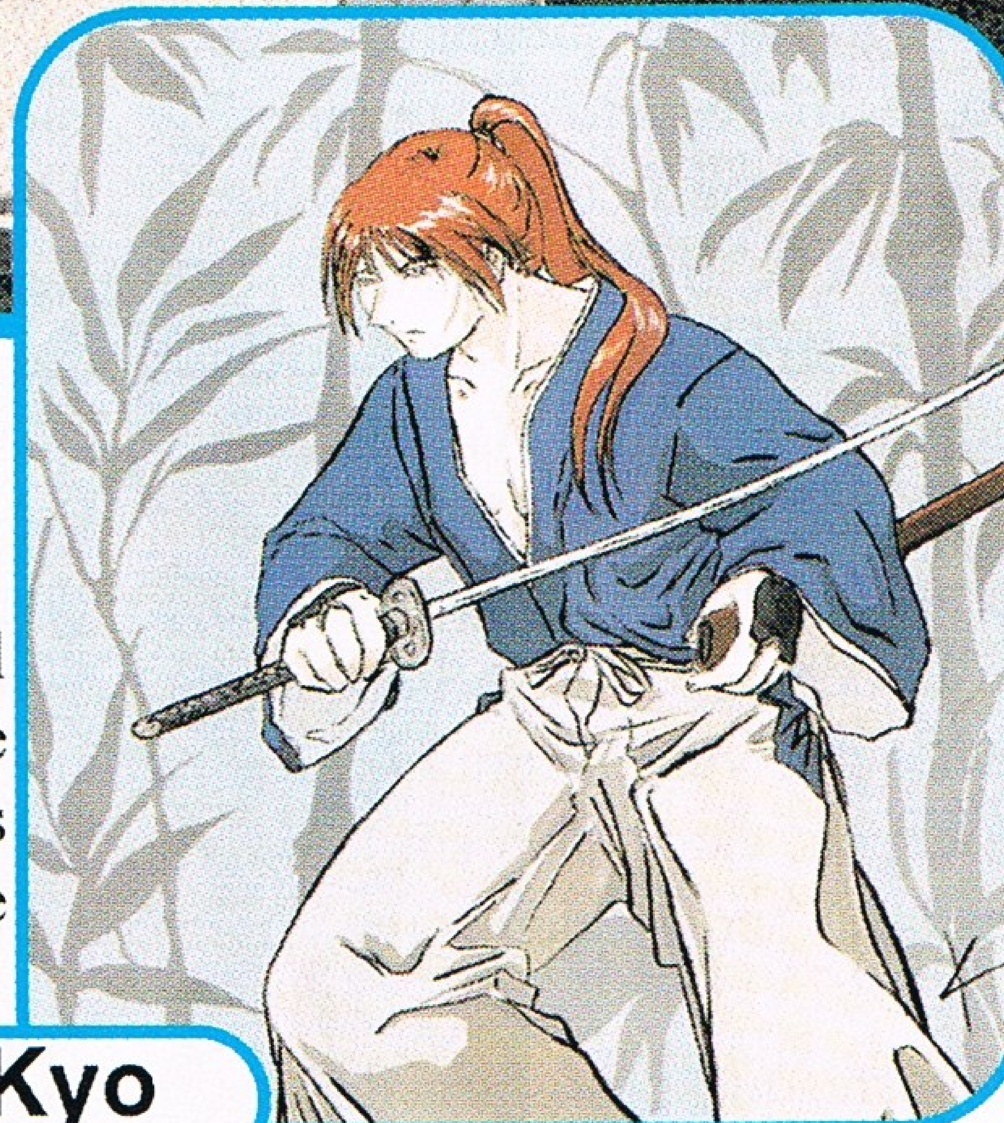
BARBARA ESCOBAR
C/Joan Maragall nº55 1ª, 3ª 08397 Pineda del Mar (Barcelona) de dos lustros y poco mas de medio quiere cartearse con gente a la que le gusten los mangas (¿¿hay alguno/a por ahí??)

ALEX C. BAS
C/ General O'donnell nº4A dcha. 38004 Santa Cruz de Tenerife (Tenerife) de 17 años y mano resuelta para el dibujo (de paso, si interesa, tiene buena letra), busca gente de sus mismas aficiones (Rurouni Kenshin, el dibujo, o las artes marciales)

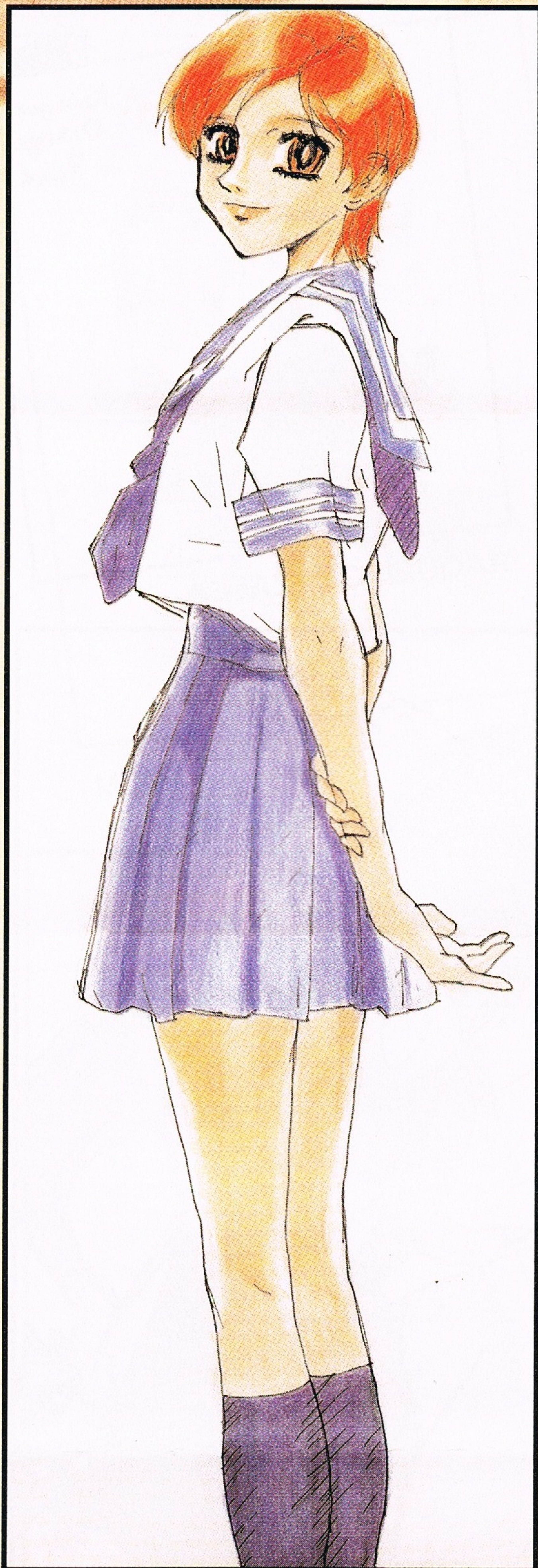
JOANA RUIZ
C/Flores de Lemus 3-5º J 23009 Jaen ("por favor, publicadme la dirección"), bueno, si lo pides así.

ROSA Mª TRIGUERO

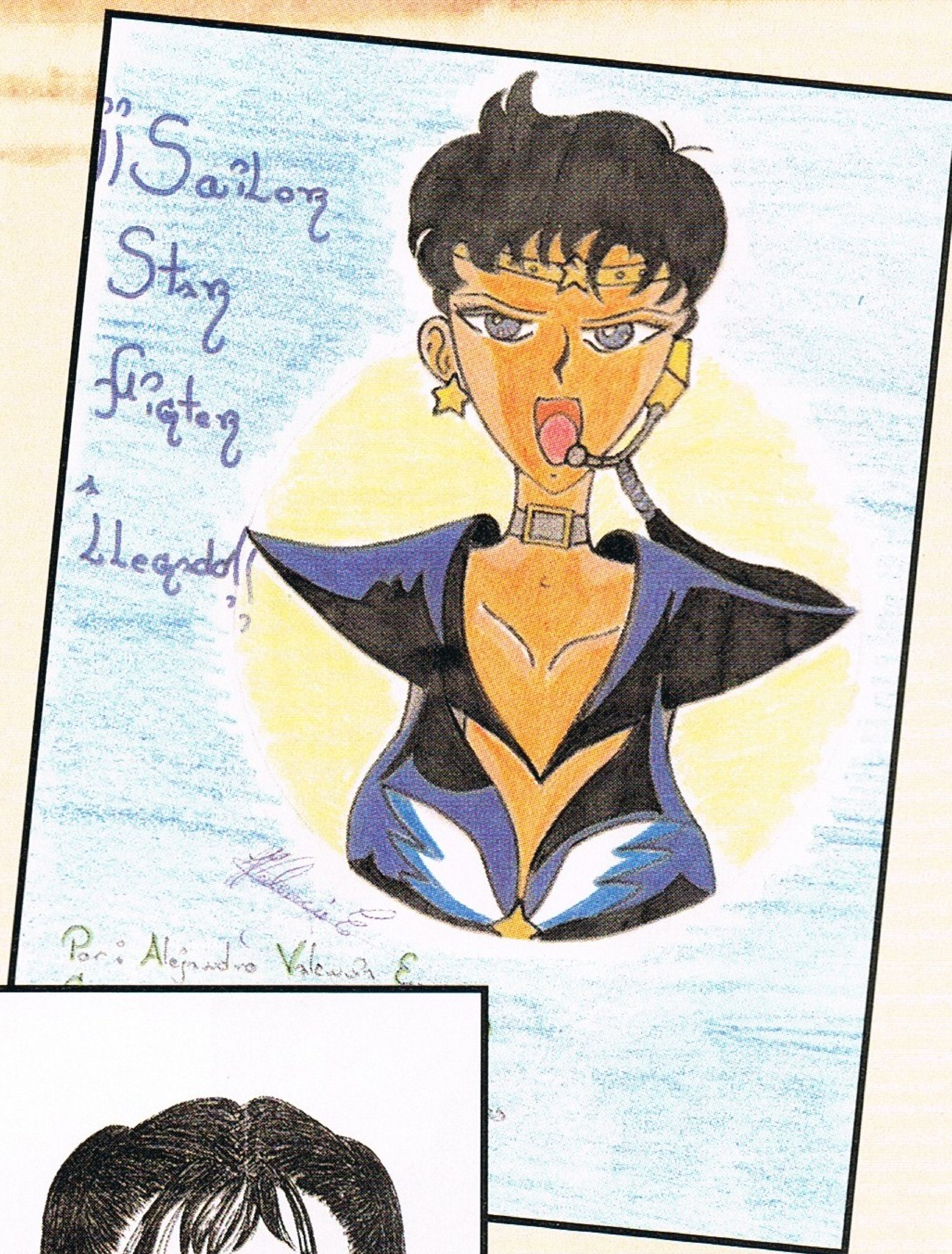
SIMON NAVAS
C/ Alcazaba nº60 04710 Sta. Mª del Águila, Almería ("Andrés, o me publicas la dirección, o veremos como acaba esto..."),... estooo, si me lo pides así...



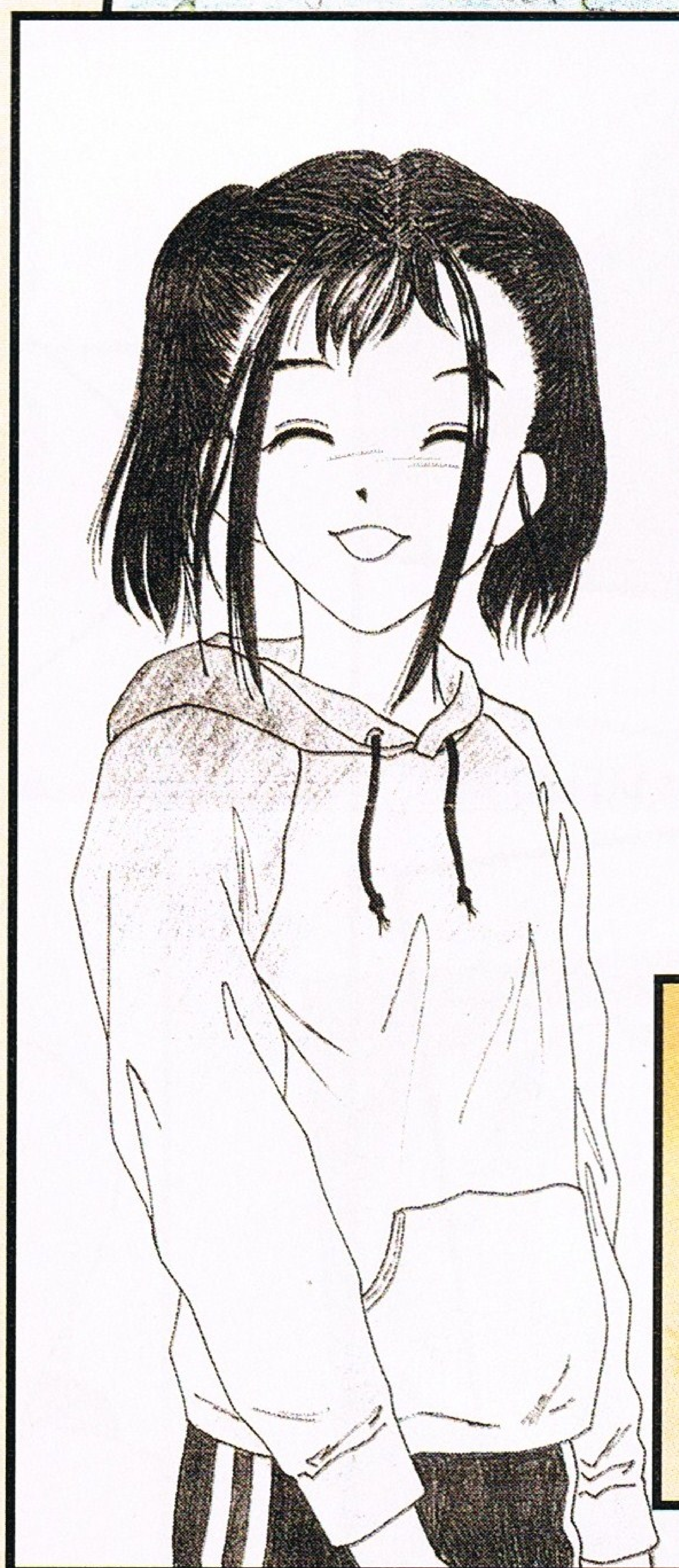
Kyo



ABEL GONZALEZ (MEXICO)



ALEJANDRO VALENCIA

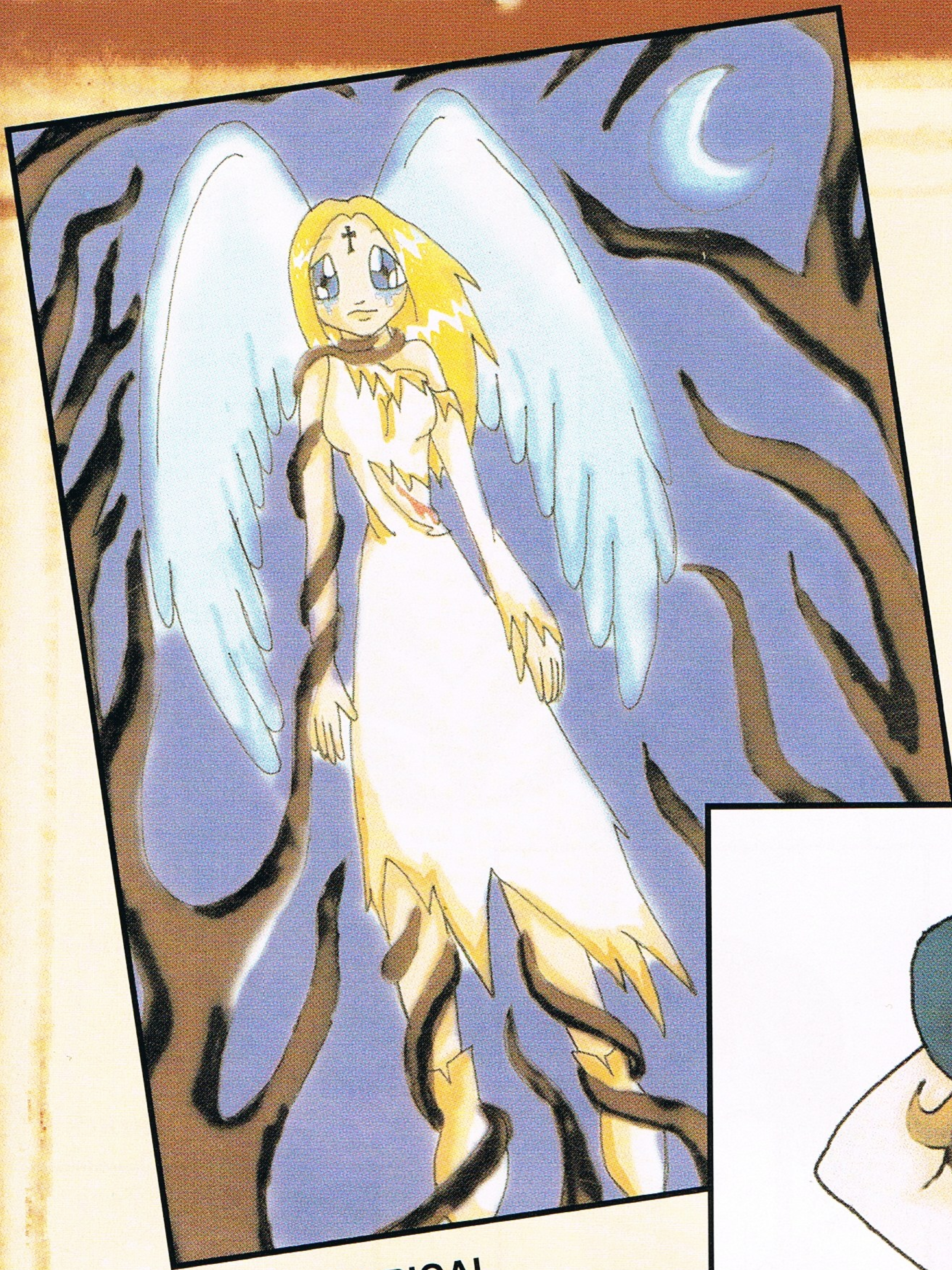


BELEN MORENO (BADAJOZ)





VANESSA FARALDOS



SARA VIDRIGAL



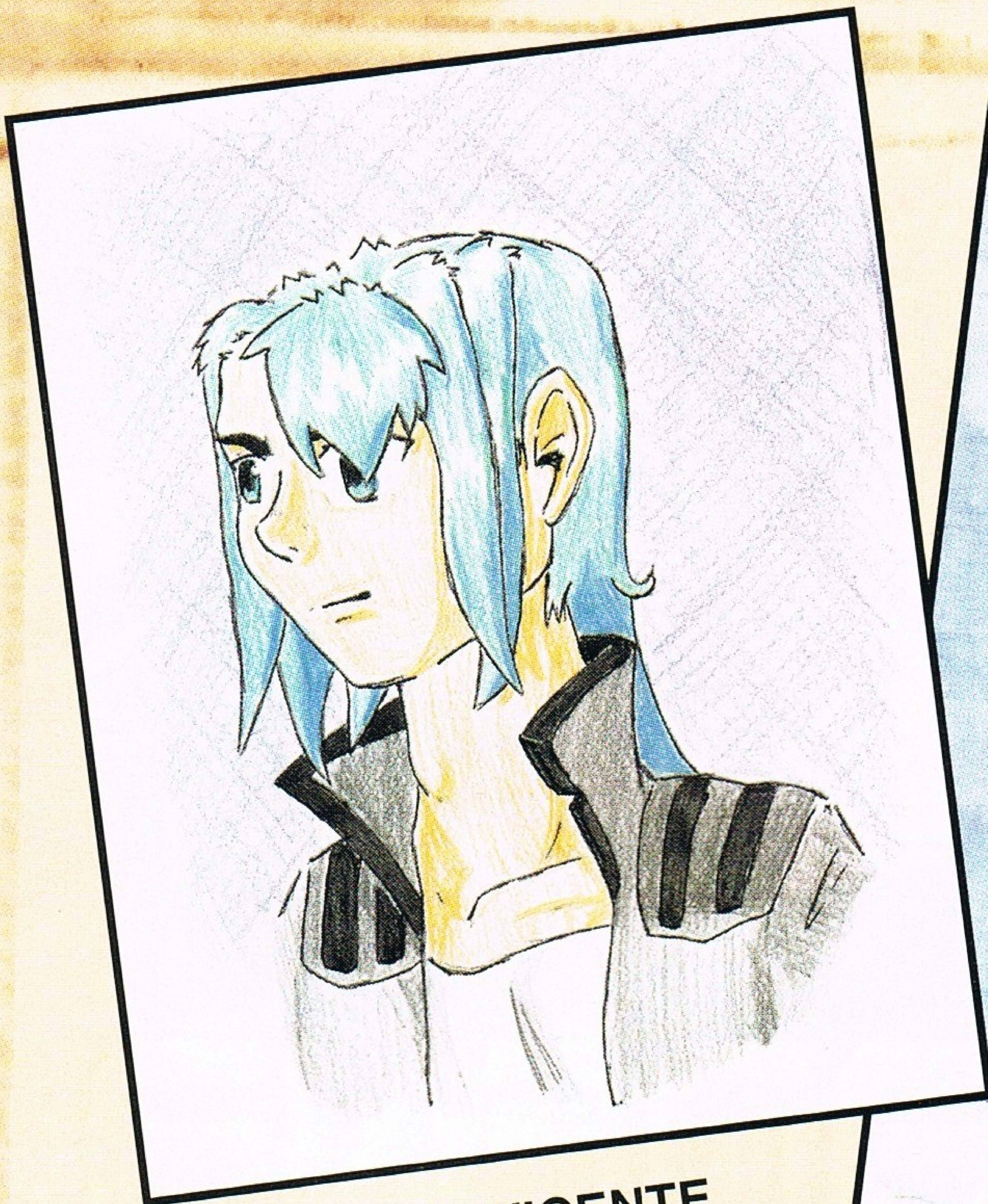
RAQUEL GONZALEZ



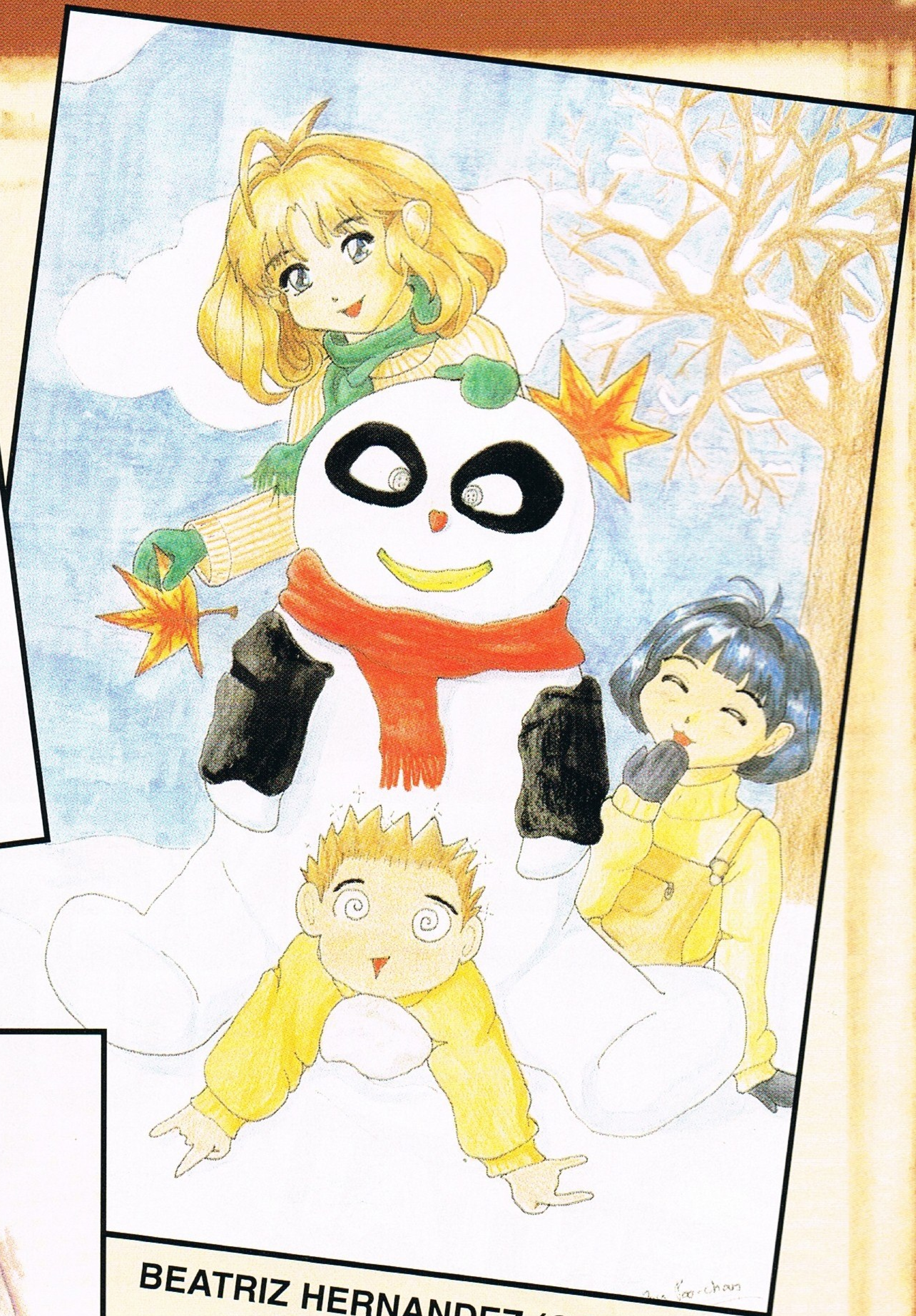
PILAR AGUERA



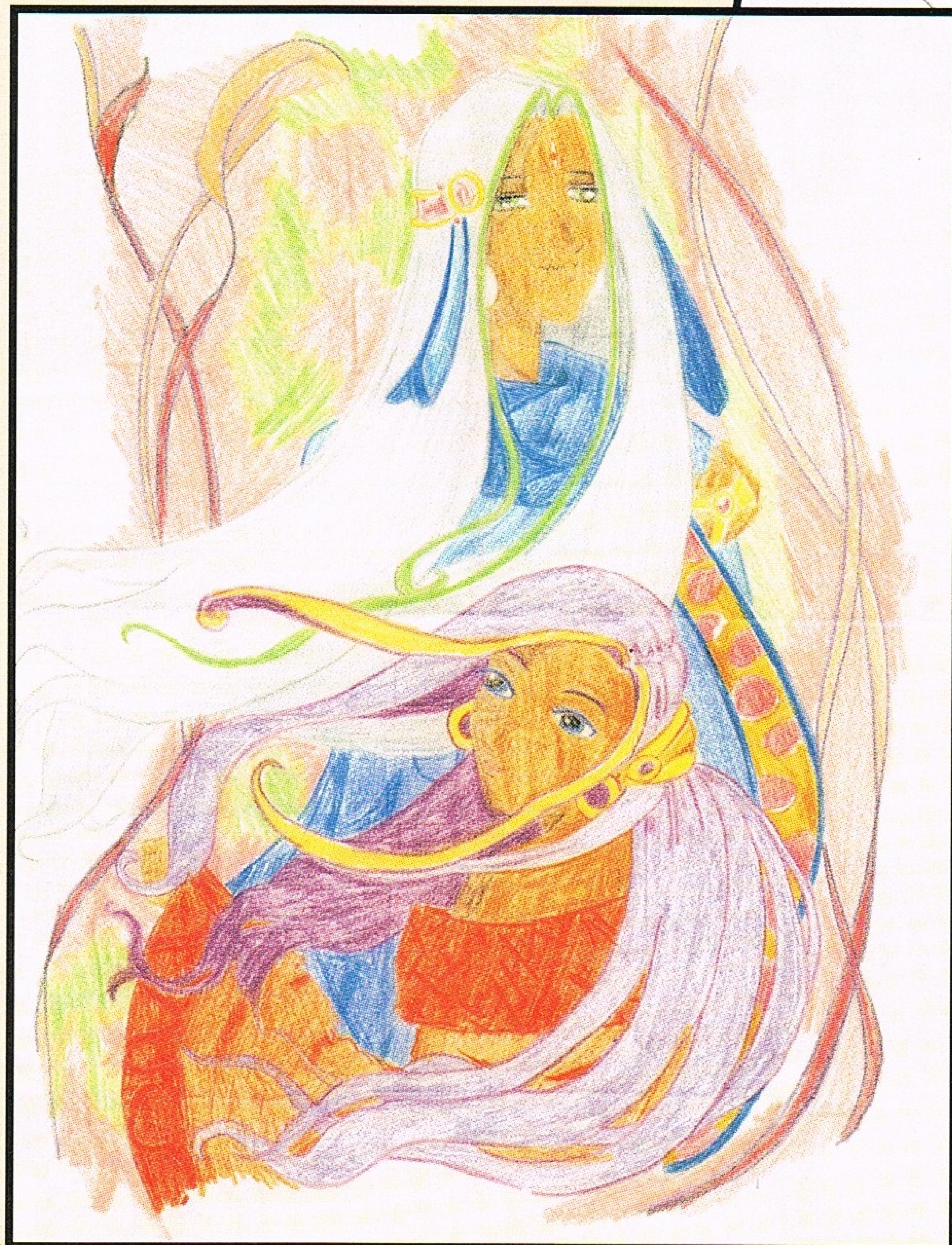
MARINA SANCHO (GRANADA)



Mº CARMEN VICENTE



BEATRIZ HERNANDEZ (GRANADA)



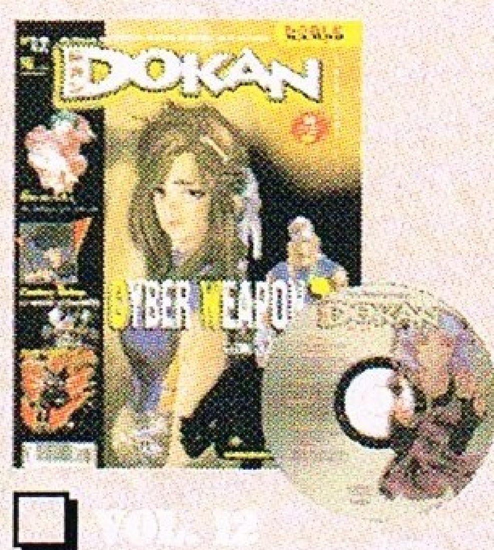
ISABEL SANCHEZ



ROSA TRIGUERO



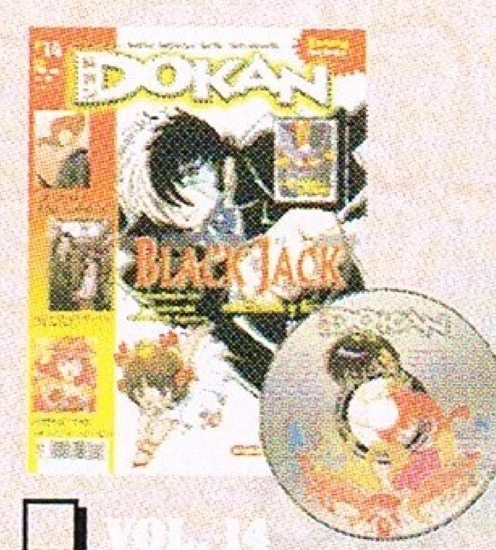
VOL. 11



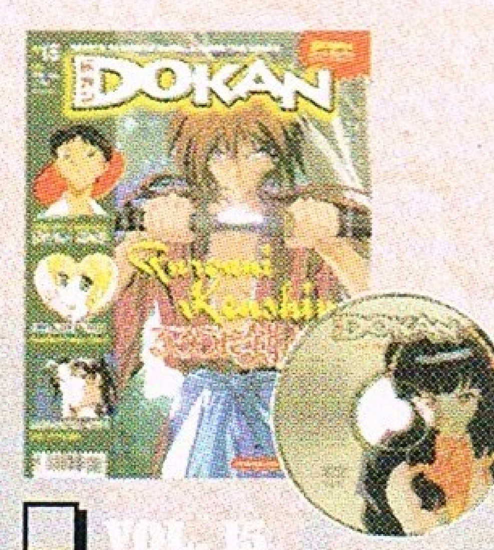
VOL. 12



VOL. 13



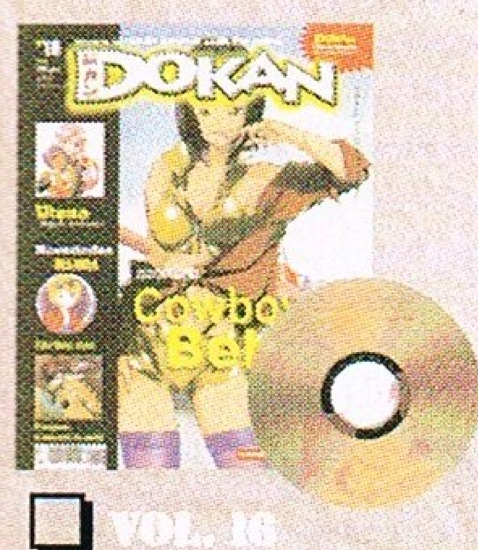
VOL. 14



VOL. 15



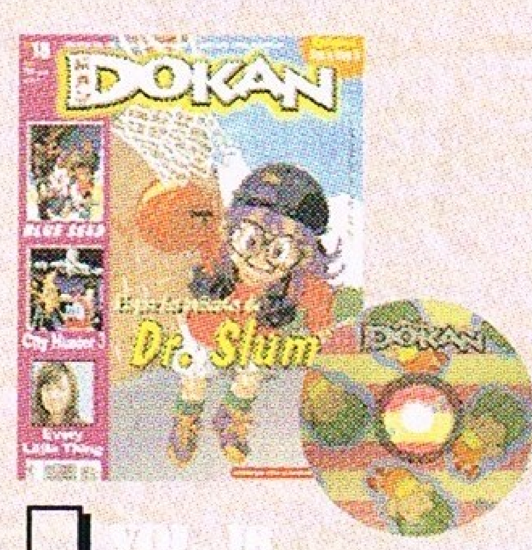
ESP. C. TSUBASA



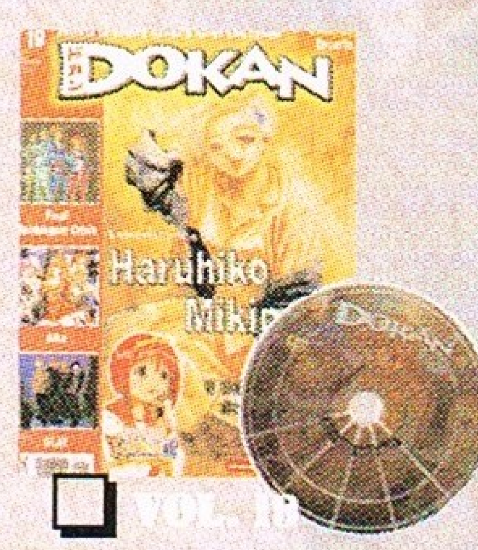
VOL. 16



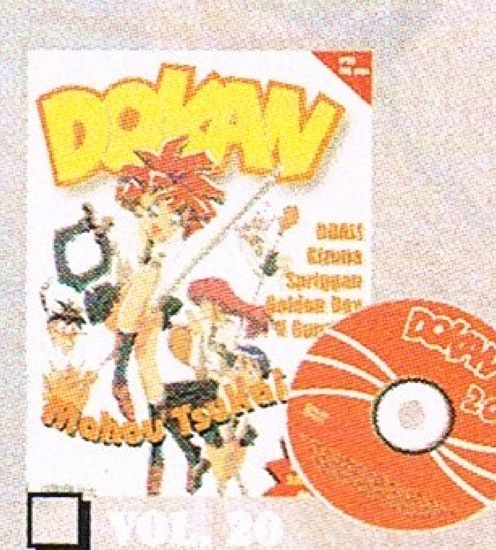
VOL. 17



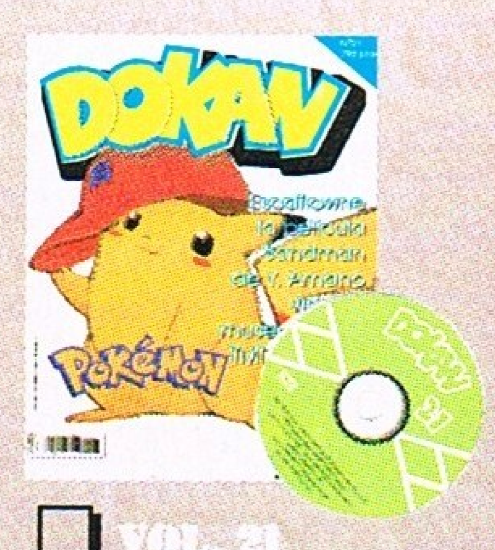
VOL. 18



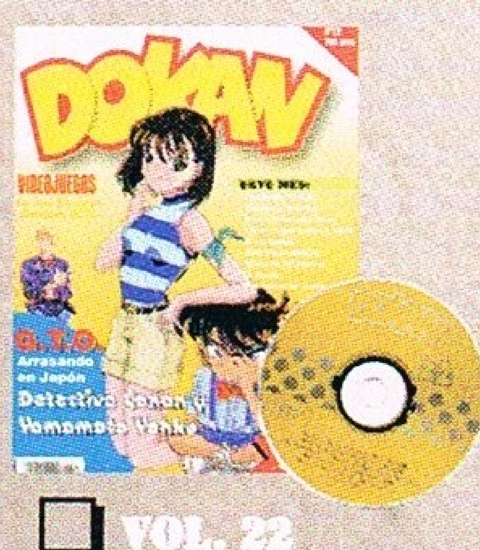
VOL. 19



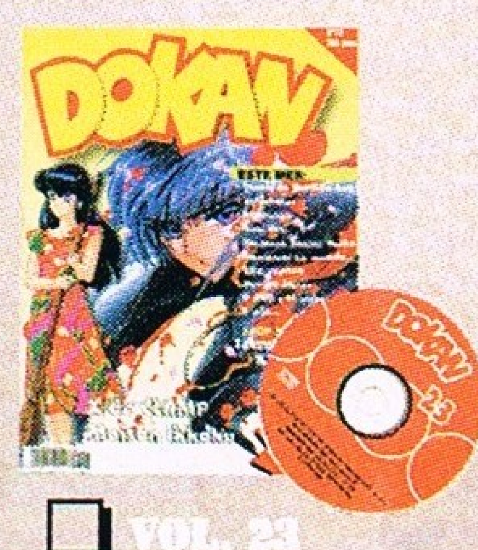
VOL. 20



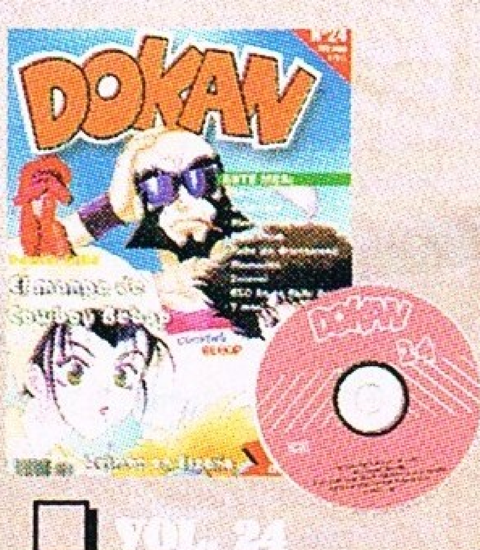
VOL. 21



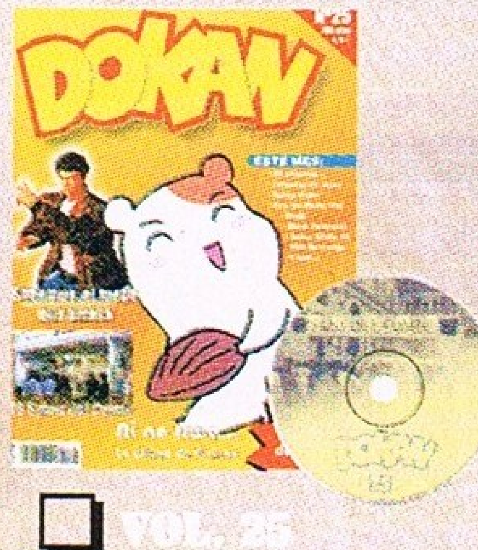
VOL. 22



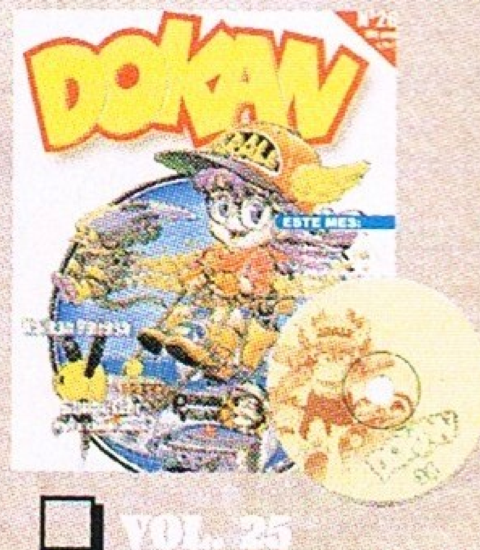
VOL. 23



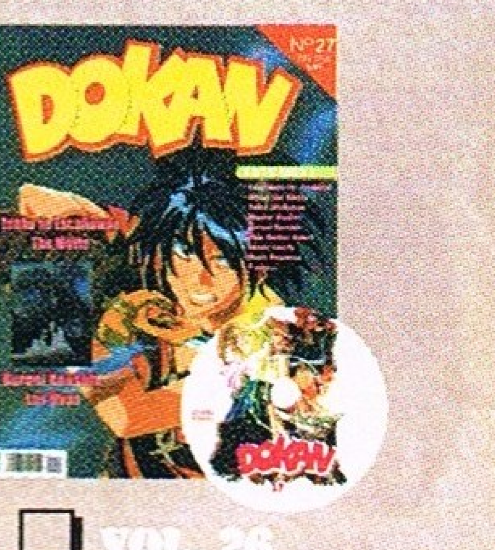
VOL. 24



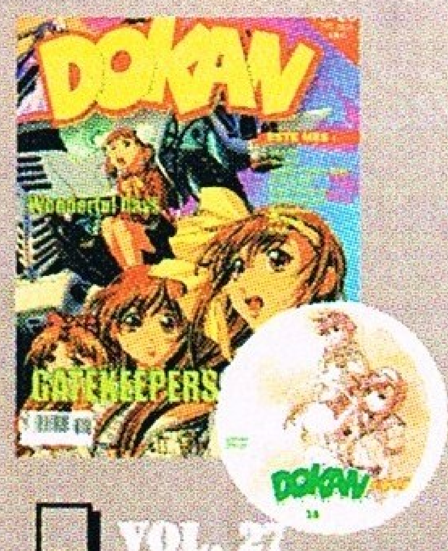
VOL. 25



VOL. 25



VOL. 26



VOL. 27

DATOS PERSONALES:

NOMBRE: ______________________

APELLIDOS: ______________________

DIRECCIÓN: ______________________

CÓDIGO POSTAL: __________ TELÉFONO: __________

POBLACIÓN: ______________________

PROVÍNCIA: ______________________

PAÍS: España

FECHA DE NACIMIENTO: __________ EDAD: ______

MODALIDAD DE PAGO:

☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMÁTICA, S.L.
☐ CONTRA-REEMBOLSO (+300 PTAS. DE GASTOS DE ENVÍO
☐ CON TARJETA DE CRÉDITO.

N.I.F. ______________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ FIRMA:

FECHA CADUCIDAD ____ / ____ / ____

AHÓRRATE 2.000 PTAS. Y SUSCRÍBETE A DOKAN POR SÓLO 7.540 PTAS.

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A DOKAN A PARTIR DEL NÚMERO ☐ Y RECIBIR LOS 12 NÚMEROS EN CASA.

RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETÍN Y ENVIARLO A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

ARES INFORMÁTICA, S.L.
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.
C/. MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2,
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

O ENVIARLO POR FAX AL N.° (93) 477 22 84 O LLAMANDO AL TELÉFONO (93) 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección: **http://www.macromedia.com/shockwave/download/**

También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.

En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG**.

Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el directorio **QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz). Las secciones del CD-ROM de Dokan son:

E.Manga: Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).

Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs: En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión).

Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Vídeo: Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery: La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movemos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan: Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará desde el CD-ROM. En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.

Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

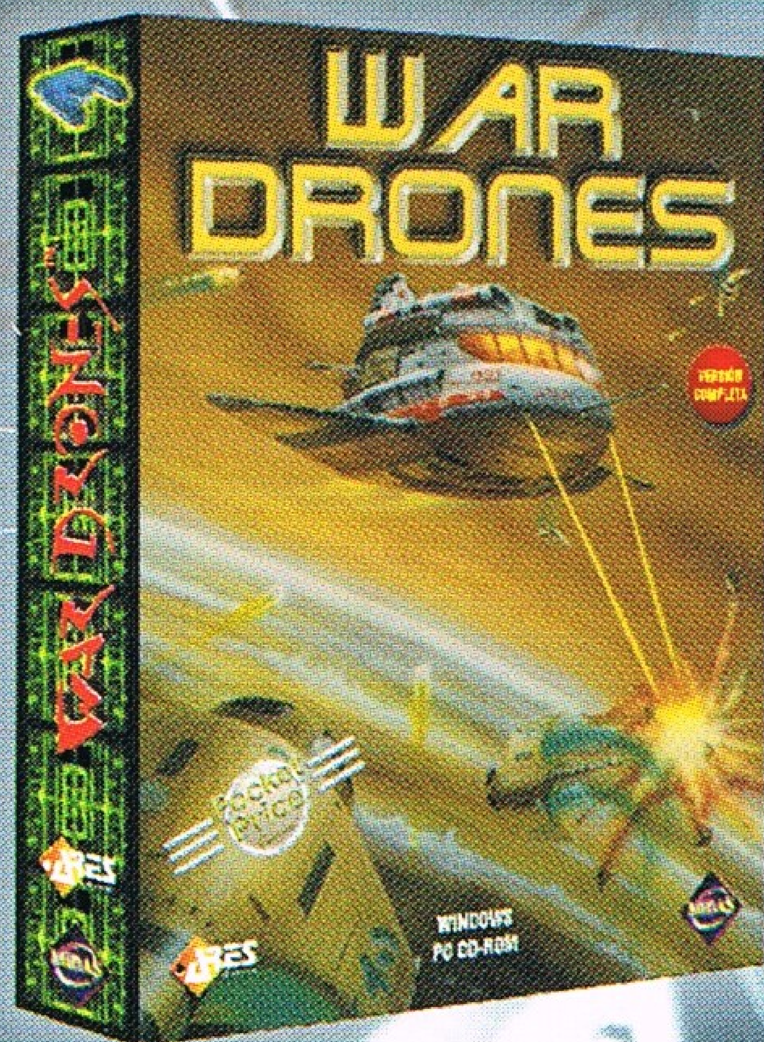
El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de video)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador. Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)



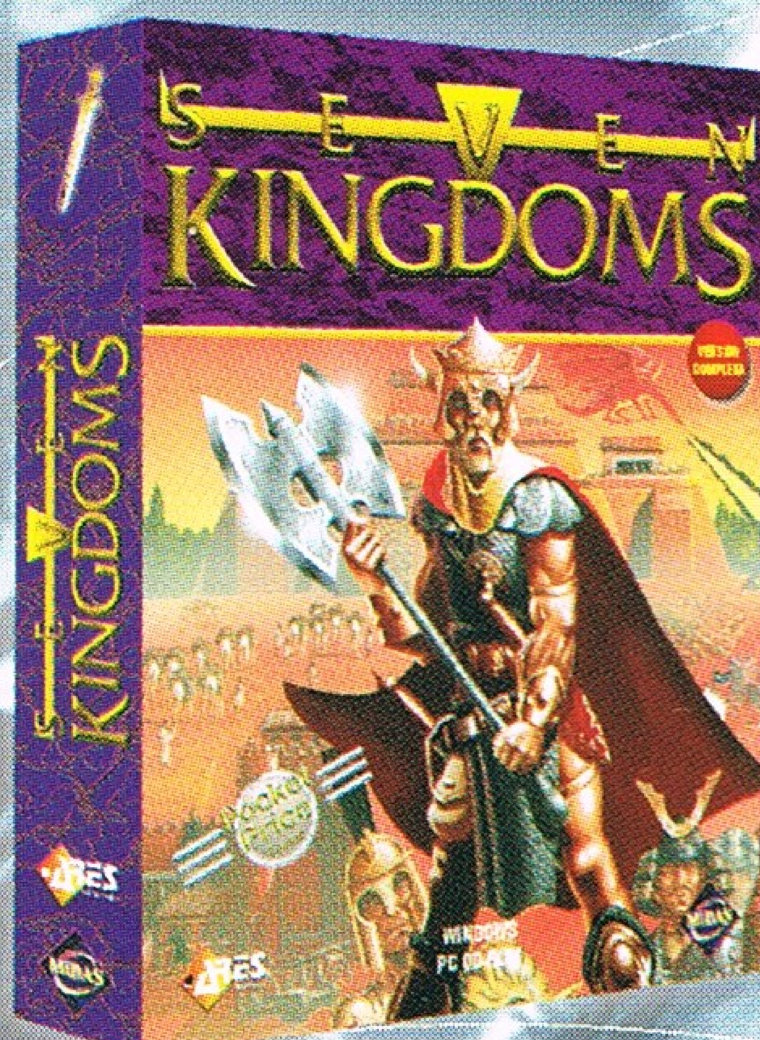
ELIGE TU AVENTURA



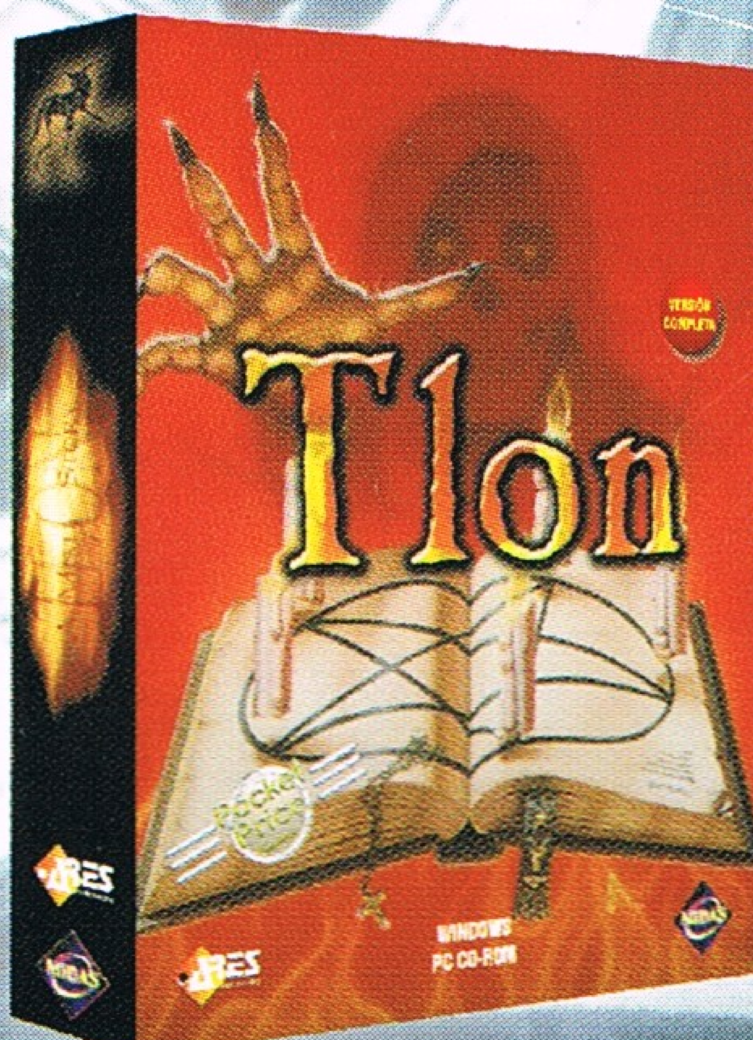
Combate Aereo



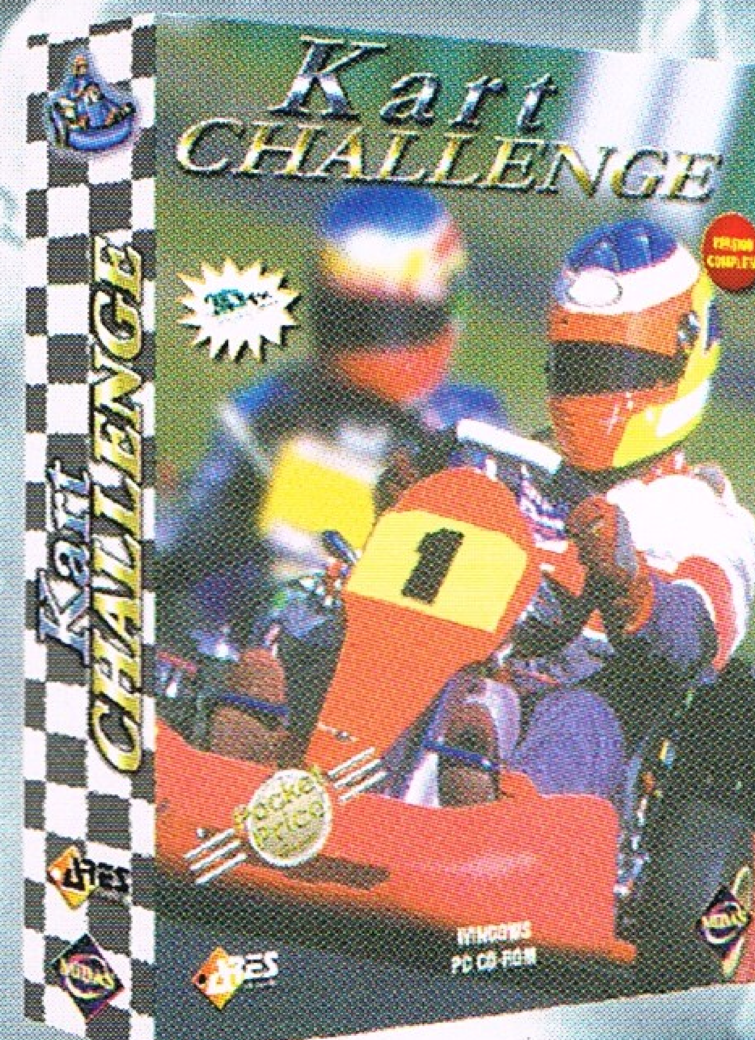
Arcade



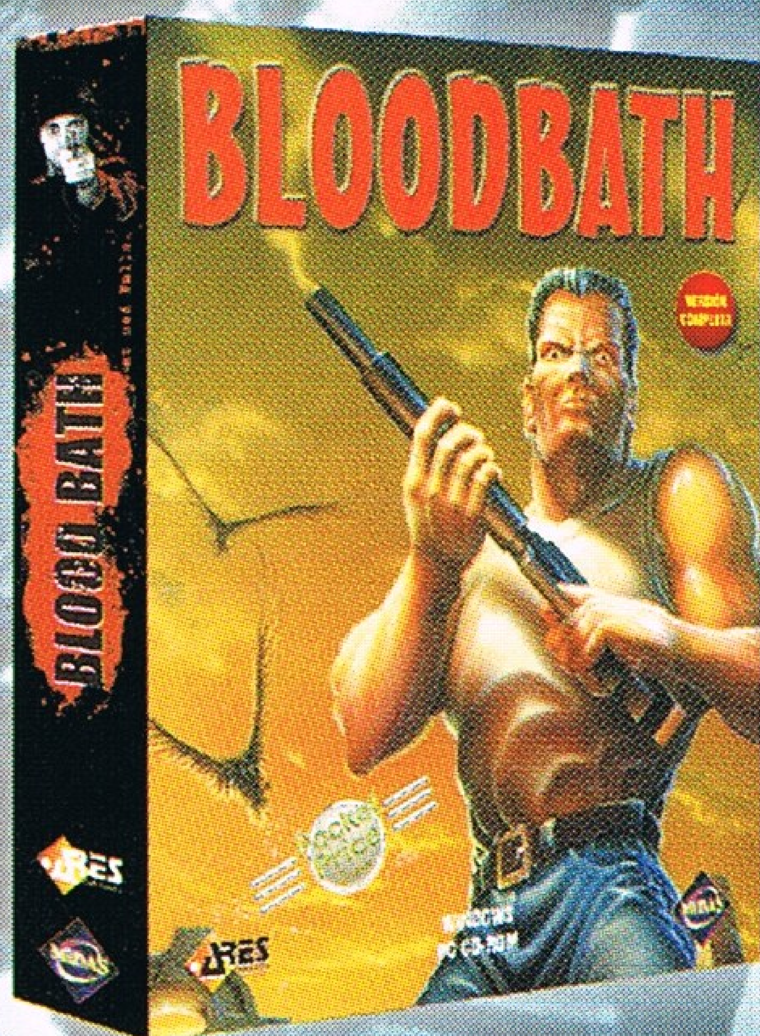
Estrategia



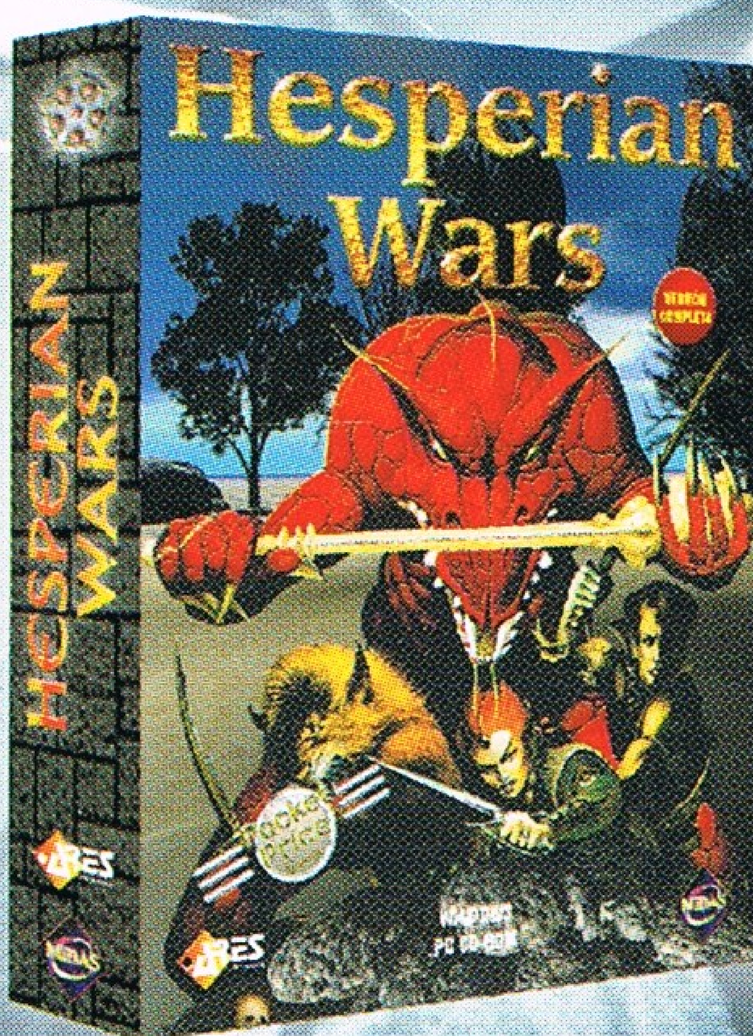
Aventura Gráfica



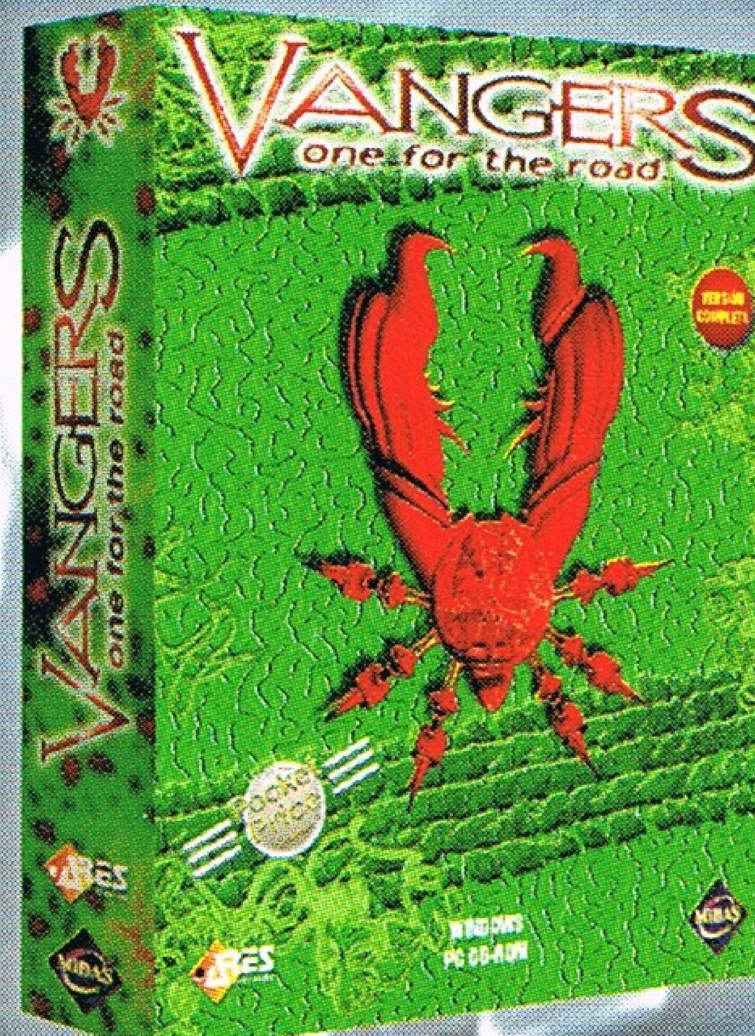
Competición



Tiro al Blanco



Rol



Aventuras



